POR SÓLO 1'90€

TODAS LAS NOVEDADES: BATMAN ARKHAM CITY ★ NBA 2K12 ★ FORZA 4 ★ SPIDERMAN EDGE OF TIME ★ RAGE ★ DARK SOULS ★ WRC 2 ★ TROPICO 4 ★ ACE COMBAT ASSAULT HORIZON ★

MARCA player

PS3 X360 PS2 Wii PC PSP DS MÓVIL

TU REVISTA ... A

NÚMERO 38
NOV 2011

MÁS JUEGOS...

- SAINTS ROW: THE THIRD
- RESISTANCE BURNING SKIES
- GOLDEN EYE
- MARIO & SONIC EN LOS JJ.OO. LONDRES 2012
- KINECT SPORTS 2
- SUPER MARIO 3D LAND
- REALITY FIGHTERS
- SECRET FILES 3

¡CONCURSAZO!
XBOX 360 ED. LIMITADA FORZA 4
+ TV 40" SAMSUNG
+ FORZA 4 EDICIÓN LIMITADA...

¡GRAN EXCLUSIVA!

NEED FOR SPEED THE RUN

La novia de Cristiano te pondrá a 300... ¡kilómetros por hora!

Las Guías

Las Guías player: FOOTBALL MANAGER 2012

Las Guías player: PES 2012

www.marcaplayer.com

¡FESTIVAL DE NATHAN DRAKE!

UNCHARTED 3

Analizamos la última entrega de PS3 y Uncharted Golden Abyss de PS Vita

10€ DE DESCUENTO EN LOS RECOMENDADOS XTRALIFE.es

RAGE ANARCHY EDITION PS3 ★ XBOX 360 ★ PC ★ PES 2012 PS3 ★ XBOX 360 ★ PC ★ DARK SOULS PS3 ★ XBOX 360 ★ ACE COMBAT ASSAULT HORIZON PS3 ★ XBOX 360 MIGHT & MAGIC HEROES VI PC ★ WRC 2 PS3 ★ XBOX 360 ★ SPIDERMAN EDGE OF TIME PS3 ★ XBOX 360 ★ WII ★

SAINTS ROW

THE THIRD



SE VA A LIAR 18.11.2011

NOS GUSTARÍA DARTE
VIDAS EXTRA



PERO SABEMOS QUE
PREFIERES
UN POCO MÁS DE
ENERGÍA



EL SABOR ES EL KING
burgerking.es



ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General Publicidad: ALEJANDRO DE VICENTE
Director General MARCA: NICOLA SPERONI

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ

DIRECTOR
David Sanz Verjano

COORDINACIÓN DE CONTENIDOS
- Gustavo Maeso (Marca Player TV)
- Chema Antón (Marca Player)
- *Juan García (Guías)*
- *José de la Fuente (Marca Player FM)*
- *Jaume Esteve (Marcaplayer.com)*

REDACCIÓN / COLABORADORES
- Alejandro Peña
- Marta Sánchez Ortigosa
- John Tones (Mondo Pixel y Mondo Viejuno)
- Sara Borondo (Reportajes)
- Javier Artero
- Angel Llamas "Wako"
- Akihabara Blues
- Iván H. Cuesta
- Edu López

DISEÑO
- Juanma Castillo (Diseño Original Marca Player, Diseño Portada, Guías, Responsable PC y Hardware)
- Sol García (Maquetación)

EDICIÓN Y CIERRE
- Marta Sánchez Ortigosa (Edición)
- Sol García (Cierre)

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Directora de Publicidad de Área de Revistas: Cristina Esquinas
Responsable de Producto: José A. Muñoz-Calero (josea.munoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Mª Trinidad Martín
Tfno.: 91 443 52 54

Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 Vizcaya: Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 Asturias/Cantabria: Pablo Fernández Galiano 94 231 98 73 Navarra/Rioja: Iñaki Fica 94 473 91 10 Aragón: Álvaro Cardemil 976 79 40 64 Galicia: José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 981 20 85 37 Castilla y León: Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante. Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27 Marcos Martinez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conrado 971 76 76 30
Internacional: Katja Natus 91 443 55 24 Juan Jordán

EDITA
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25 28033 MADRID Redacción: Tel. 91 443 50 00
marcaplayer@unidadeditorial.es

Gerente: Elicia Martínez. Director de Nuevos Negocios: Pedro González Sánchez. Director de Marketing: Juan Hevia. Subdirectora de Marketing: Gema Monjas. Jefe de Marketing: Matteo Gobbo Carrer. Director de Producción: Pedro Iglesias. Director de Proceso Gráfico: Enrique Domínguez. Director de Distribución: Pedro Alonso. Director Financiero: Stefania Bedogni. Suscripciones y Ejemplares Atrasados: 902.99.81.99 (Horario L-V, de 8 a 18h. Fines de semana y festivos de 10 a 14h).

Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. Imprime: ALTAIR QUEBECOR Printed in Spain. Depósito Legal TO-0649-2008
Precio para todo el territorio español indicado en la portada.



STEVE JOBS: EL HOMBRE QUE NOS MARCÓ EL CAMINO

PARA TODOS LOS QUE NOS dedicamos al mundo de los videojuegos, la figura de Steve Jobs significa algo muy importante. Al margen de ser un hombre que ha ayudado a cambiar de forma decisiva la sociedad de la información y, en general, la vida de todos y todas, también fue la voz que marcó el camino a muchos desarrolladores -grandes y pequeños- al ofrecerles iPhone, iPod Touch y iPad como futuro de las plataformas móviles de videojuegos. En un mundo -entonces- en el que Nintendo campaba a sus anchas con su NDS, donde PSP comenzaba a agonizar y en el que los smartphones existentes poco o nada dejaban al desarrollo de proyectos de este tipo, surgió el iPhone.



> ***David Sanz***
Director Marca Player
twitter ***@dsanzverjano***

Más allá de las características del producto a nivel tecnológico, iPhone ha supuesto la creación de un mercado nuevo lleno de posibilidades para los editores de nuestro sector. No sólo hizo que poco a poco todos los grandes desarrolladores a nivel mundial pusieran parte, o todo su foco, en esta máquina y sus oportunidades, sino que además marcó un camino para que Android, cada vez más consolidado y creciendo en números exponenciales, también pusiera en manos de los actores de mercado un sistema capaz de contar con los mismos -casi- juegos que el App Store.



Sin duda, el futuro pasa por conceptos como Onlive -la nube-, la venta por descarga directa para luchar contra la piratería, el 3D y, por supuesto, las plataformas móviles. En estas 4 patas Steve ha tenido algo que ver. Así que no hay duda de que el sector de los videojuegos tiene mucho que agradecer a este visionario hecho a sí mismo que nunca escondió su prepotencia y que supo que animar a las masas.

Nos vemos en Twitter: ***@dsanzverjano***

¿TIENES PROBLEMAS PARA ENCONTRAR MARCA PLAYER EN LOS KIOSKOS DE TU CIUDAD, PUEBLO O PROVINCIA? ENVÍANOS UN MAIL A *REVISTAS@UNIDADEDITORIAL.ES* Y DI SI LLEGA TARDE, O SI FALTAN DONDE QUIERES COMPRARLA. ¡QUEREMOS AYUDARTE!

Equipo 2011



Gustavo Maeso
COORDINADOR REDACCIÓN

"Me largo a la Comic Con de Nueva York... El paraíso freak"
ME GUSTA: Que los planes salgan bien.
ODIO: La jornada partida.
JUEGO A: Saints Row: The Third.



Chema Antón
COORDINADOR REDACCIÓN

Juguetes y videojuegos. Esto se pone interesante.
ME GUSTA: 3DS despega y DS resiste.
ODIO: Actualizaciones.
JUEGO A: Skylanders. ¡Quiero más muñecos!



Juan García "X"
REVIEWS & REPORTAJES

"Juan no está disponible por enajenación mental transitoria"
ME GUSTA: Yo soy Batman.
ODIO: El final de Rage.
JUEGO A: Pares o nones y piedra, papel o tijera.



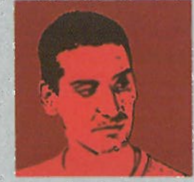
Alex Peña
REVIEWS & REPORTAJES

"Lo del partido de FIFA 12 fue por una decisión arbitral..."
ME GUSTA: La pintaza de PS Vita.
ODIO: Mis kilitos de más...
JUEGO A: Uncharted 3.



Sol García
DISEÑO & MAQUETACIÓN

"Los españoles hacemos lo correcto cuando ya hemos intentado todo lo demás"
ME GUSTA: Este calorcito otoñal.
ODIO: El ERE que ERE.
JUEGO A: Al Parchís.



Juanma Castillo
DISEÑO & REDACCIÓN

Empiezan a funcionar los eventos de competición de videojuegos en España.
ME GUSTA: Añadidos a AOE Online.
ODIO: Que no hablen de Titán.
JUEGO A: Rage.



Jaume Esteve
MARCAPLAYER.COM

"Me llamo Jaume Esteve y esto es jackass"
ME GUSTA: Jugar horas y horas a Football Manager.
ODIO: Las escalas de cinco horas.
JUEGO A: Forza 4.



Marta Sánchez
ACTUALIDAD

"Deseando que los días tengan más de 24 horas"
ME GUSTA: Jugar al fútbol con los cracks de Marca Player.
ODIO: El frío invernal repentino.
JUEGO A: Fifa 12.



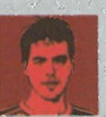
Ángel Llamas
REVIEWS



Iván H. Cuesta
MARCAPLAYER.COM



Ángel Pedrero
REVIEWS



Javier Artero
REVIEWS

CONTENIDOS



EXCLUSIVA

NEED FOR SPEED THE RUN

SECCIONES FIJAS

MMOPLAYER

TU PASAPORTE DIRECTO PARA LOS MUNDOS ONLINE



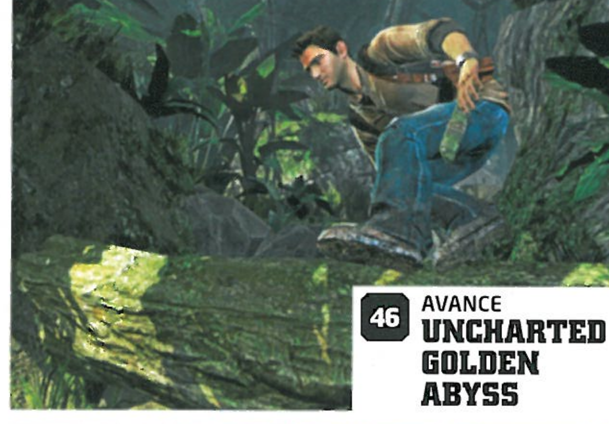




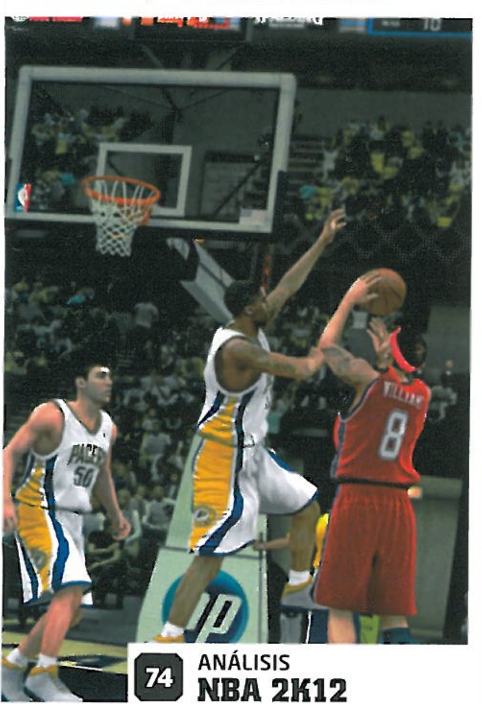
42 AVANCE
SAINTS ROW: THE THIRD



58 ANÁLISIS
DARK SOULS



46 AVANCE
UNCHARTED GOLDEN ABYSS



74 ANÁLISIS
NBA 2K12



50 AVANCE
MARIO & SONIC EN LOS J.J.O.O. 2012



68 ANÁLISIS
RAGE



MARCA PLAYER Nº 38 NOVIEMBRE 2011

EN PORTADA

REPORTAJES CENTRALES

AVANCES

ANÁLISIS

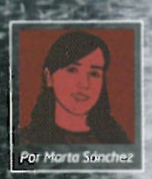
CORRE POR TU VIDA

Una carretera sin reglas. Un premio. Un solo destino: Nueva York. Es el momento de arriesgarlo todo por ganar y sobrevivir.

La franquicia *Need for Speed* cuenta con 17 años a sus espaldas. Sin embargo, a pesar de sus numerosas entregas, siempre han sabido enfocar los títulos de una manera en la que el jugador no quedara decepcionado. Demostrado queda año tras año con su gran éxito comercial y el entusiasmo que muestran sus seguidores. Tanto es así que esta mítica y longeva franquicia ha vendido hasta hoy más de 115 millones de copias.

Con los años, la introducción de cambios en los modos de juego ha sido una constante en la saga. Hemos disfrutado de situaciones únicas vividas dentro de un videojuego, desde las persecuciones de la policía a ser nosotros parte de la patrulla, de carreras callejeras en las ciudades a correr en campo abierto, del arte del tuning y la personalización de vehículos a la interactividad e historia más elaborada de este ***NFS The Run***.

Bueno, centrémonos entonces en el juego que nos atañe. Doblado y traducido al castellano, ***Need for Speed The Run*** nos cuenta la historia de Jack, un chico de Chicago perseguido por tener sobre su espalda una suculenta deuda. Su única salvación es ganar una competición de San Francisco a Nueva York frente a 200 contrincantes. El afortunado ganador obtendrá una recompensa de 25 millones de dólares, premio que le solucionaría todos sus problemas -a quién no...-. En una carrera sin leyes, la policía vuelve a aparecer, jugando un papel fundamental en las persecuciones. Te enfrentarás a las patrullas tanto a pie como en coche, huyendo incluso de un helicóptero que no dudará en usar sus ametralladoras contra ti.

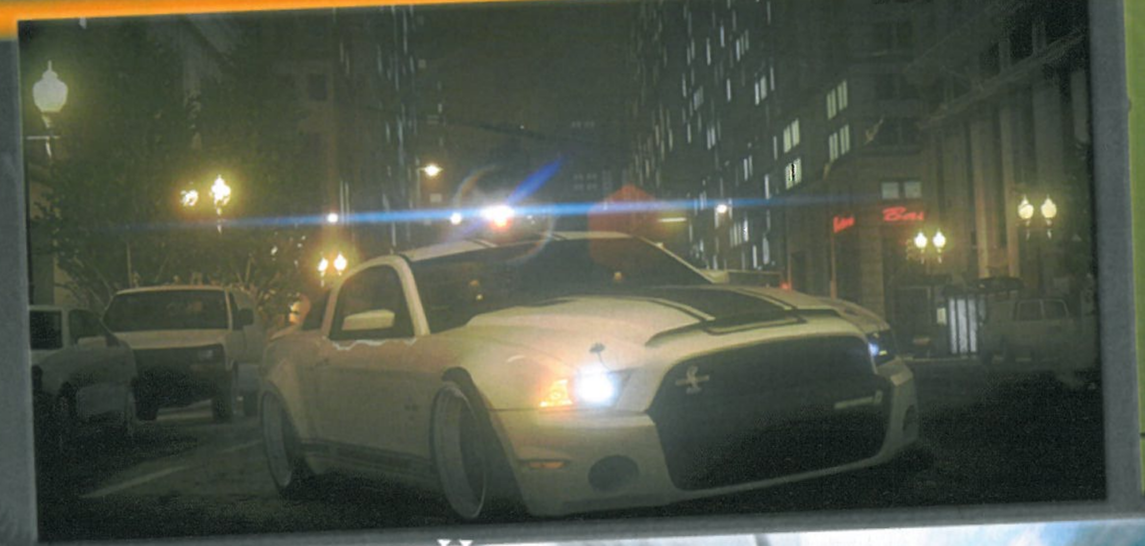

Por Marta Sánchez


Por Xcast

Hemos viajado a París para probar de primera mano ***Need for Speed The Run*** y entrevistar a Irina Shayk, la nueva imagen del juego.

NEED FOR SPEED THE RUN

COMPITE AL MÁXIMO EN LOS 300 KM. DE CARRETERA REPRESENTADOS EN EL JUEGO



En el aspecto jugable, ***The Run*** ofrece una experiencia de juego muy satisfactoria, entre otros elementos, por el garaje que presenta -con 40 automóviles anunciados hasta el momento-. Con su toque arcade, te permite disfrutar de las carreras más frenéticas gracias sobre todo al alto nivel de acción y detalle, tanto de escenarios como del sólido modelado de los coches, logrados por el uso del motor Frosbite 2, el mismo que utiliza *Battlefield 3*. Éste ha permitido introducir nuevos efectos visuales y una depurada destrucción de los vehículos y del entorno.

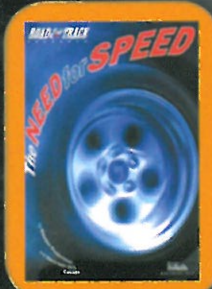
En cada carrera tendrás que realizar el número de adelantamientos que se te indique para pasar de nivel. Conforme vayas adelantando rivales en los diferentes tramos, tu posición se guardará en la general para las carreras venideras. Un dato que hace único a ***The Run*** es la distancia de carretera representada en el juego. Nada más y nada menos que 300 km. -de los 5.000 km. de la vida real-. Tres veces más que cualquier otro *NFS*. Una longitud nada desdeñable.

Es la primera vez que un *NFS* permite manejar al protagonista fuera de los coches en los 'intermedios' entre carrera y carrera. En estas situaciones se han incluido Quick Time Events para ofrecer más interactividad que la que aporta un "simple" vídeo. Como es lógico, ya que seguimos en un

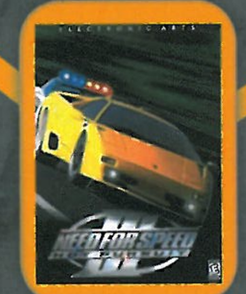


Pisa a fondo el acelerador si no quieres que la avalancha te alcance y quedes atrapado.

Los NFS más importantes



NFS
1994



NFS III H. P.
1998



Underground
2003



Underground 2
2004



ProStreet
2007



Hot Pursuit
2010

MAPA DE CARRETERA: SAN FRANCISCO -YOSEMITE - LAS VEGAS - CHICAGO - NUEVA YORK

AUTOLOG
Más allá de las carreras. Compite y compara.

En *NFS Hot Pursuit* se incorporó una nueva manera de llevar la experiencia *NFS* a otro nivel, el llamado "Autolog". Ésta es una herramienta social interactiva que permite compartir fotos, ver en el Muro lo que sucede en el juego en cada momento, enterarte de las últimas noticias, ver las recomendaciones de desafíos y amigos que te sugiere la aplicación y comparar tiempos con tus amigos. Todo ello siempre accesible desde el juego, la página web y el móvil.

En ***NFS The Run***, Autolog se integrará en el Modo Carrera para ver quién llega a Nueva York en primer lugar. Además, incorporará el Challenge Series, alrededor de setenta carreras y desafíos desbloqueables diseñados para poner a prueba tus habilidades al volante -todo fuera del modo narrativo del juego-. También ***NFS The Run*** ofrecerá la posibilidad de que los jugadores comparen sus tiempos de carrera con una precisión de segundo a segundo.



▲ **Captura de** Hot Purs

LOS COCHES más destacados

- Audi R8 Coupé 5.2 FSI Quattro
- BMW 1M Coupé
- BMW E92 M3 GTS
- BMW M3 E30 Sport Evolution
- Chevrolet Camaro SS
- Chevrolet Camaro ZL1
- Dodge Charger SRT8
- Ford GT
- Ford Mustang Boss 302
- Ford Shelby GT500 SuperSnake
- Lamborghini Aventador
- Lamborghini LP670-4 SV
- Lamborghini Miura SV
- Lotus Exige Cup 260
- Mazda MX-5
- McLaren MP4-12C
- Mitsubishi Lancer Evolution
- Nissan GT-R SpecV (R35)
- Nissan Skyline GT-R (R32)
- Pagani Huayra
- Porsche 911 GT2
- Porsche Carrera S
- Porsche GT3 RS 4.0
- Renault Sport Mégane R.S.
- Shelby Cobra Daytona Coupé
- Subaru Impreza WRX STI
- Volkswagen GTI MK1
- Volkswagen Scirocco R






ENTREVISTA

JASON DELONG

PRODUCTOR EJECUTIVO DE EA

"Es tres veces más grande que cualquier otro NFS"

› ¿De dónde vino la idea de *NFS The Run*? ¿Cuánto tiempo habéis estado trabajando en el juego?

Honestamente, pienso que cada uno tiene su pensamiento romántico de participar en un viaje épico por carretera a través de EE.UU. Así que empezamos con esa idea y la aplicamos al estilo de *NFS*, lo que significa que añadimos los mejores coches, velocidades de locura, policías y una conducción colosal. Hemos trabajado en el juego alrededor de dos años desde que empezamos con el concepto inicial hasta hoy.

› ¿Por qué decidisteis introducir Quick Time Events?

Las secciones a pie se desarrollaron gracias al deseo de mantener al jugador enganchado a la historia durante todo *The Run*. Obviamente necesitamos tomar un descanso ocasional en la conducción para poner al día al jugador en el progreso de la historia, pero no queríamos que el jugador sintiera que debe soltar el mando y ver una película. Los QTE son una pequeña parte de *The Run* - menos del 10% realmente - pero era importante proveer una forma de juego alternativa.

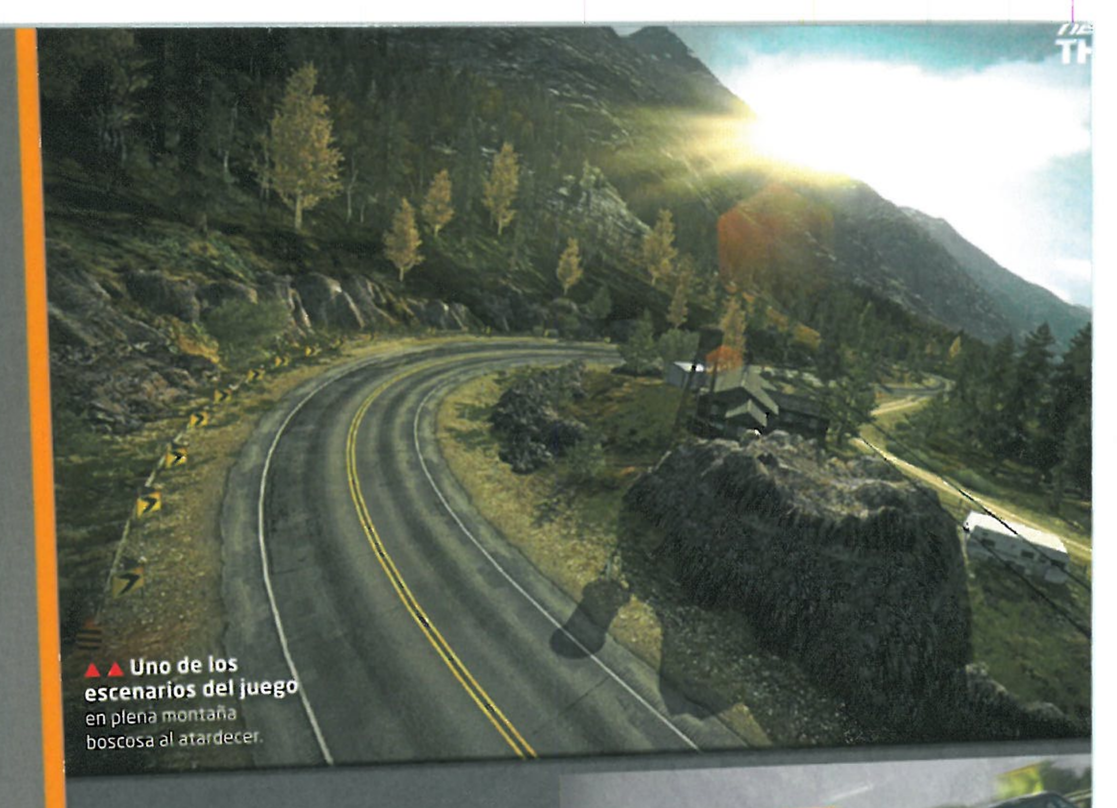
› ¿Qué distancia de carretera atravesaremos? ¿Qué ha supuesto basar el juego en ciudades reales?

La distancia de carretera en *The Run* ronda los 300 km., cerca de tres veces más que lo que hemos visto en cualquier juego previo de *NFS*. Esto fue muy importante porque queríamos asegurarnos de que transmitíamos realmente el sentido de este viaje a través de EE.UU. Esta es la primera vez en la historia de *NFS* donde nuestro argumento está ubicado en localizaciones del mundo real, al contrario que escenarios ficticios como Seacrest County de *NFS Hot Pursuit*.

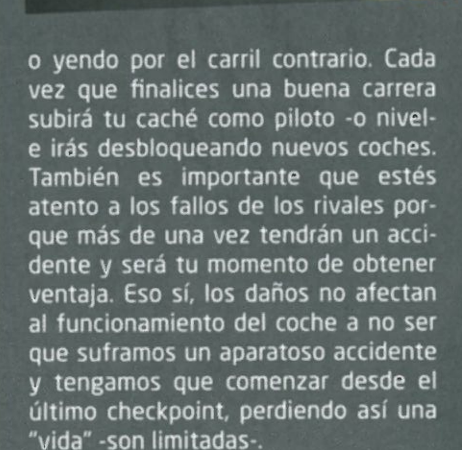
› ¿Qué dirías a aquellos jugadores que son un poco escépticos con la nueva dirección tomada por el juego?

NFS The Run es como jugar una película blockbuster de acción hollywoodiense. Hemos creado un juego que ofrece a los jugadores todo tipo de situaciones: carreras intensas, momentos de acción monumentales... Sin duda, este juego es la fusión perfecta entre las carreras de los clásicos *Underground* y *Most Wanted* con la competición intensa de *Hot Pursuit*.





▲▲ Uno de los escenarios del juego en plena montaña boscosa al atardecer.



» juego de conducción, más vale no esperar tener una libertad de estilo sandbox porque no es esa la finalidad de *NFS The Run*.

Hemos tenido la oportunidad de probar varios niveles del juego y diversos vehículos, entre ellos el Porsche Carrera S -exclusivo de EA-. A pesar de ser un arcade, sí que se aprecian ciertas diferencias en el manejo de cada modelo de coche. Hay que saber elegir el que mejor se adapte a nosotros. En Desert Hills de Death Valley Park, California, correremos por las carreteras zigzagueantes de la montaña para finalizar en un desolado desierto -una de las típicas estampas estadounidenses-. Aquí es fundamental tener los reflejos a punto si no queremos acabar estampados contra una roca por nuestro propio error o por la mala leche de los rivales, que no se andarán con tonterías.

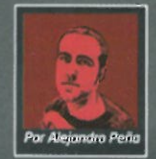
Es muy útil aprovechar el nitro (turbo) en las rectas y los atajos para ganar terreno y puntos de experiencia, puntos que conseguirás también con los buenos derrapes, adelantamientos o yendo por el carril contrario. Cada vez que finalices una buena carrera subirá tu caché como piloto -o nivel- e irás desbloqueando nuevos coches. También es importante que estés atento a los fallos de los rivales porque más de una vez tendrán un accidente y será tu momento de obtener ventaja. Eso sí, los daños no afectan al funcionamiento del coche a no ser que suframos un aparatoso accidente y tengamos que comenzar desde el último checkpoint, perdiendo así una "vida" -son limitadas-.

En la variedad está el gusto. Por ello, Black Box nos ofrece un abanico de escenarios compuesto por desiertos, acantilados sin barreras »

LA VARIEDAD DE ESCENARIOS APORTA UN EXTRA QUE HARÁ QUE NO NOS CANSEMOS DE JUGAR

NFS THE RUN 3DS

3DS SE SUMA A LA CARRERA



Con la misma fórmula y sumando efectos 3D bien implementados, *The Run* salta al asfalto en la portátil de Nintendo.

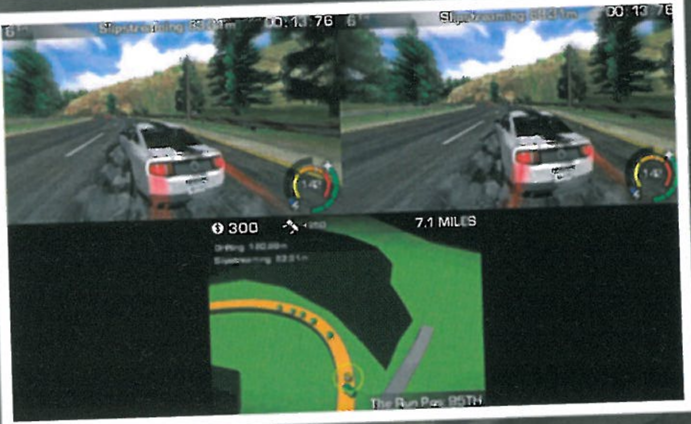
Como no podía ser menos, ***Need for Speed: The Run*** contará con su correspondiente versión para las consolas de Nintendo. Entre ellas, por supuesto, se incluye la portátil 3DS. Tras los tropiezos pasados con Exient Games al frente, Electronic Arts ha encargado el desarrollo de las versiones para estas plataformas a Firebrand Games, los creadores de *Trackmania* y expertos en juegos de conducción para DS (como *DiRT 2, NFS Nitro, Grid*, etc.).

Al igual que en su versión para las consolas de sobremesa, contaremos con una red de carreteras de más de 200 kilómetros de extensión y más de 40 vehículos de las marcas más prestigiosas -Lamborghini, McLaren, BMW y Porsche entre otros-. En el apartado multijugador, la versión para Nintendo 3DS no sólo incluye el ya conocido y completo sistema de Autolog, que integra plenamente nuestros resultados con las redes sociales como Facebook, sino que además añadirá un espléndido modo multijugador, tanto local como online, en el que podremos retar a nuestros amigos a que nos persigan (o ser perseguidos), así como disputar carreras frenéticas en los diferentes circuitos.

Así mismo, el modo historia trazará una trama totalmente idéntica que la de las otras versiones, y siempre desde esa perspectiva peliculera que tan buenos resultados le está dando a la franquicia. Las diferentes situaciones entremezclarán fases de pura competición con huidas de la policía, en su mayoría aderezadas por los famosos Quick Time Events, los cuales nos llevarán a pulsar la pantalla en los momentos justos para salir ilesos. Se trata de una fórmula que funciona bien para implementar las funcionalidades de Nintendo 3DS.

En el apartado técnico podemos decir que las texturas y efectos mostrados permiten captar una magnífica sensación de velocidad, la cual, incluso, se hará más espectacular con el uso del 3D. Todo ello, como no podía ser menos, con efectos de audio y una banda sonora a la altura de la franquicia.





LOS MODOS MULTIJUGADOR ONLINE Y OFFLINE SACARÁN BUEN PARTIDO DEL STREET PASS.





▲▲ **No contará** con la espectacularidad del motor Frostbite 2 de DICE, pero en Firebrand han realizado también un gran trabajo técnico que no desmejorará visualmente el juego en absoluto.



▲▲ **Irina Shayk posa** *con la revista Marca Player durante el evento exclusivo celebrado por Electronic Arts en París.*

de seguridad, montañas nevadas, bosques, ciudades, etc. Además, disfrutaremos de carreras de día, al atardecer y en plena noche.

Para enseñarnos esa variedad, tuvimos la oportunidad de probar un nivel que hará las delicias de muchos: Summit Independence Pass, Colorado. Este paso nevado nos pondrá a prueba por culpa de la nieve y el hielo -cuidado con los derrapes-, pero sobre todo, la avalancha que nos sepultará como no nos demos prisa o los túneles poco iluminados que tendremos que atravesar.

A parte del número de lugares que 'visitaremos', como Altamont, Las Vegas, Million Dollar Highway y Chicago, entre otros, hay que destacar la sensación de amplitud que transmite el terreno que nos rodea. En cuanto a la música, ***The Run*** contará con una banda sonora propia y con canciones licenciadas, además de un sonido de los coches y accidentes bastante conseguido.

A menos de un mes para que salga a la venta, ***NFS The Run*** tiene que pulir ciertos elementos gráficos pero cuenta ya con un acabado muy logrado. Veremos si la incorporación de juego a pie, una historia algo más elaborada y una carrera por etapas de oeste a este cruzando Estados Unidos consiguen satisfacer a los fieles y perseverantes seguidores de *NFS*. ■

ENTREVISTA

IRINA SHAYK
IMAGEN DE NFS THE RUN

"Los chicos amarán correr contra modelos de Sports Illustrated"

Black Box ha trabajado en *NFS The Run* con actores y modelos reconocidos para conceder un mayor realismo al juego, entre ellos destacan las dos modelos de la revista internacional Sports Illustrated Irina Shayk y Chrissy Teigen.

Marca Player ha tenido la ocasión de entrevistar en exclusiva a Irina Shayk en París.

› ¿Es la primera vez que has jugado un juego de la saga *NFS*?

Sí, es mi primera vez. He jugado a ***Need for Speed The Run*** y debo decir que es increíble. Una vez empiezas a jugar, no puedes parar. **Además, es el primer proyecto en la historia que NFS y Sports Illustrated llevan a cabo juntos.**

› ¿Cuál es tu parte favorita del juego?

Mi parte favorita son todas. Cada carrera. Cada viaje. Es un juego con mucha adrenalina, chocarse contra otros coches, ser perseguido por la policía... En ***The Run*** represento a un personaje (Mila Vilova), una chica rusa de familia rica que ama los coches y las carreras. Está siendo una gran experiencia.

› ¿Te gusta el mundo del motor y los coches fuera de los videojuegos?

¡Por supuesto! Yo no conduzco porque creo que soy un peligro en la carretera. Además vivo en Nueva York, donde es muy difícil aparcar. Pero encuentro este proyecto muy interesante porque ofrece mucha emoción, adrenalina, experiencia y locura. Así es como creo que soy yo. Por eso estoy tan interesada en este proyecto.

› ¿Cómo te sientes al ser elegida para ser la imagen de este juego?

Es increíble. Lo primero de todo, la manera en la que el equipo de EA trabajó conmigo. Estábamos en un estudio en Los Ángeles, con 300 cámaras alrededor para capturar cada uno de los movimientos. Llevábamos un traje negro con numerosos sensores. Cada movimiento que hacías, el ordenador lo recogía. El hecho de crear tu avatar en otro estudio en Canadá y llevarlo al juego, es fantástico. Lo considero una experiencia diferente a lo que hago habitualmente.

› ¿Qué opinan las modelos de los videojuegos?

Definitivamente, los adoran. Todos estamos excitados con este proyecto. De nuevo, es algo diferente a nuestro trabajo habitual. Lo primero de todo, EA es una compañía enorme que todo el mundo conoce, al igual que la revista legendaria Sports Ilustrated. Cuando dos compañías así se unen y nos traen ***The Run***, es fantástico. Creo que los chicos amarán correr por dinero contra modelos de Sports Ilustrated. Es algo diferente que nadie ha hecho antes. Es una pieza de historia.

› ¿Vas a trabajar en algún otro juego en el futuro?

Nunca se sabe. Es una gran experiencia lo que estoy viviendo. Es el primer proyecto de este estilo que se hace, pero quien sabe a donde nos llevará en el futuro.

› ¿Consideras *NFS The Run* un juego que pueden disfrutar también las chicas?

¡Las chicas también! Es un juego sin edad. Un juego que todo el mundo puede jugar. Incluso mi abuela o mi madre pueden disfrutarlo. Es un juego muy competitivo. Creo que les encantará ***The Run***.





¿QUIÉN ES EL MEJOR DE TODOS LOS TIEMPOS?

PON FIN AL DEBATE

WWW.2KSPORTS.ES YA A LA VENTA EN MediaMarkt





PlayStation 2



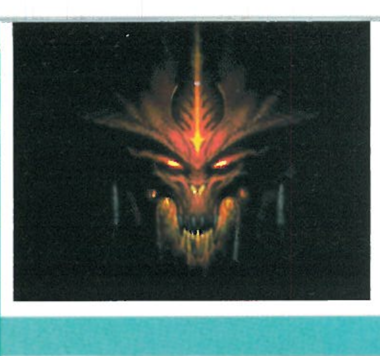












BLIZZARD RETRASA DIABLO III. SE VA A 2012.

El esperado título de Blizzard verá la luz a principios de 2012. El retraso servirá para extender la beta que empezó en septiembre y añadir más testers, para así conseguir un juego aún más pulido y completo.



LÍMITE DE DESCARGA DE 20 MB PARA PS VITA 3G

Sólo se podrán descargar archivos de un tamaño máximo de 20MB. Para aumentar ese límite, la Vita tendrá que estar conectada a una red Wifi. Se cree que tras el lanzamiento se ampliará este margen de descarga.

GAMEFEST 2011

ÉXITO TOTAL DE

Público entregado, gran puesta en escena de los exhibidores y un nutrido elenco de bombazos jugables. ¿Alguien da más?

La feria se supera en su segunda edición. Alrededor de unas 60.000 personas se pasaron por IFEMA a lo largo de los cuatro días que duró el evento. Las compañías sacaron sus joyas a relucir en un **Gamefest** que no dejó indiferente a nadie. Los asistentes pudieron jugar a *Assassin's Creed Revelations, Uncharted 3, FIFA 12, Battlefield 3, Fórmula 1 2011, Resistance 3* con Move... Aunque las colas más largas se formaron para jugar a *Modern Warfare 3*, presenciar la 'atrevida' presentación de *Saints Row 3* (con striptease incluido) y probar la nueva joya de la corona de Sony. Sí, estamos hablando de... ¡PS Vita! Tras una larga cola, los visitantes pudieron jugar a la nueva portátil, aunque sólo fuese durante 5 minutos. Los nuevos juegos 'casual' de baile y canto dieron un toque animado a este **Gamefest.** Se sucedieron las coreografías grupales con Kinect y Move y los juegos sin mando de por medio.

Pero no todo fue jugar. Conferencias, concursos, torneos, regalos y una gran puesta en escena de los exhibidores. Pudimos pasear con un auténtico *Space Marine*, subirnos al autobús de *NBA 2K12* o disfrutar de auténticos cochazos reales en el stand de *NFS The Run*. Asistieron importantes producers internacionales, como Richard Lemarchand *(Uncharted 3)*, Meagan Marie *(Tomb Raider)* o Glen Schofield *(MW3)*, entre otros. Xabi Alonso, Pedro León y los bailarines de "Fama" también se pasaron por **Gamefest.** ¿Podrá superar todo esto la edición de 2012? > *Por Iván H. Cuesta.*



LOS JUEGOS RETRO TAMBIÉN tuvieron su espacio



PÚBLICO DE TODAS LAS edades para acabar con los tópicos



LARGAS COLAS ATESTIGUAN UNA buena entrada en la feria



NADA QUE ENVIDIAR A los personajes virtuales



LOS PERSONAJES DE ARKHAM City luciendo palmito.



NO SOLO LOS EXHIBIDORES animaron la fiesta.



CHICA Y COCHE. ÉXITO asegurado.

PARTICIPA
Entra en los sites de Marca Player...

facebook
Busca **Marca Player** en **Facebook** y hazte amigo. ¡Tus mensajes pueden reflejarse en la comunidad de tu plataforma!

twitter
www.twitter.com/marcaplayer

BLOGS:
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/
http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/



EL MOTOR UNREAL 4 NO ESTARÁ LISTO HASTA 2014

Según Epic, no veremos la nueva versión del motor Unreal hasta el año 2014. En palabras de Tim Sweeney, CEO del estudio Epic Games, el gran desafío va a ser el uso de la potencia de una CPU con muchos núcleos..

PÚBLICO

La mesa alargada



MARCA PLAYER SE UNIÓ A LA FIESTA
Se debatió sobre futuros modelos de negocio en el sector, el multijugador, el desarrollo en España o el futuro de las publicaciones de videojuegos.



Gustavo Maeso

"Comienza una nueva edad de oro del desarrollo español. Ya la hubo en los ochenta. Nos pilló a contrapie el desarrollo de las consolas, pero ahora ha vuelto a salir con fuerza".



Juan Manuel del Castillo

"Se creía que el PC estaba muerto, pero cuando Steam se ha puesto a hacer recuento de ventas se han dado cuenta que el juego de PC no estaba de parranda, estaba de descarga".



Juan García

"El juego físico sigue teniendo un valor añadido porque la descarga digital no se la puedo dejar a un amigo y si se me estropea el ordenador no puedo hacerme con un juego".



Jaume Esteve

"Algunos juegos deberían de tener peor nota por el multijugador que incluyen, pues acaba siendo un elemento complementario de ínfima calidad incluido de forma forzada por motivos comerciales".

Juan García, redactor de Marca Player

Sobre la crítica de videojuegos

"Hay que profesionalizar el sector lo máximo posible para evitar que la objetividad se vea amenazada. Todos tenemos una responsabilidad"



TODOS LOS VIERNES, DE 23.30 A 0.00 HORAS EN RADIO MARCA

Recuerda que ahora puedes escuchar nuestro propio programa de radio, Marca Player FM, que se emitirá todos los viernes de 23.30 a 0.00 horas en Radio Marca. Junto al equipo liderado por José de la Fuente, os traemos la primera red social de videojuegos en la radio. El mismo grupo que dio vida al gran programa Blade FM os brindará con cada edición sus respectivos análisis de los últimos juegos del mercado, sus propios avances de los títulos que están por llegar (con intervenciones del equipo de redacción y colaboradores de la revista), así como las últimas noticias de impacto y las bandas sonoras más relevantes y que más han marcado a las generaciones de jugadores. Además, si por cualquier causa mayor te lo pierdes durante su emisión en Radio Marca, podrás escucharnos también cada lunes a través de nuestra página Web y nuestro espacio en Facebook, gracias al podcast que subiremos a las plataformas de iVoox e iTunes.

ESCÚCHALO EN:





RADIO MARCA

96.8	Alicante
90.9	Almadén de la Plata (Sevilla)
101.8	Almansa (Albacete)
99.5	Almería
89.1	Barcelona
106.2	Bilbao
90.4	Cáceres
101.6	Cádiz
105.5	Castellón
102.9	Córdoba
89.2	Coruña
104.5	Guadalajara
90.6	Hellín (Albacete)
97.7	Huelva
98.7	Ibiza
93.6	Lanzarote
88.2	Las Palmas
100.6	León
103.5	Madrid
94.6	Madrid Norte
94.2	Madrid Noroeste
92.7	Madrid Sur
96.9	Málaga
91.6	Mallorca
102.1	Menorca
89.3	Orense
98.8	Palencia
105.6	Pamplona
103.5	Pontevedra
104.6	Radio Aquí Toledo
90.6	Rioja
106.3	Rioja Baja
93.7	San Juan (Alicante)
94.1	San Sebastián
91.5	Santa Cruz de Tenerife
94.2	Santander
106.9	Sevilla
98.8	Solo Radio Cartagena
101.3	Solo Radio Cieza
104.2	Solo Radio Jumilla
88.9	Solo Radio Murcia
87.6	Solo Radio Noroeste Cehegín
90.0	Solo Radio Torrepacheco
97.7	Tenerife Norte
97.8	Tenerife Sur
101.9	Tortosa (Tarragona)
90.9	Valencia
101.5	Valladolid
101.9	Vigo
87.6	Zaragoza



MASS EFFECT 3 CONFIRMA SU MODO MULTIJUGADOR

BioWare ha hecho oficial finalmente un modo cooperativo para *Mass Effect 3* diseñado para cuatro jugadores simultáneos, que se llamará 'Galaxy at War'. Podremos combinar clases con sus armas, poderes y habilidades.



PACKS DESCARGABLES DE BATMAN: ARKHAM CITY

Warner Bros. ha anunciado ya dos DLC que sumarán personajes adicionales y mapas únicos. Se trata del pack Nightwing, que llegará con este personaje y dos nuevos mapas el 1 de noviembre; y el DLC de Robin, que hará su aparición el 22 del mismo mes.

INDUSTRIA

¿ESTA SÍ QUE ES **LA EDAD DE ORO** DEL SOFTWARE ESPAÑOL?

Tres incipientes compañías de nuestro país se exponen este mes de noviembre al veredicto del mercado con el fin de reafirmar lo que ya todos sabemos: que en España hay talento de sobra.

Los estudios españoles están en alza. Primero fue Pyro Studios con el gran éxito de la saga *Commandos* y, posteriormente, llegó el estudio madrileño de MercurySteam con la aclamada entrega en 3D de la serie *Castlevania*, tutelada ni más ni menos que por la mismísima Konami.

Desde que se lanzara para PSP en el año 2009, el triunfo de la saga *Invizimals*, creada por el estudio español de Novarama, ha ido 'in crescendo' hasta convertirse, a día de hoy, no sólo en un popular título en otros países, sino también en todo un referente para los juegos que buscan implementar la realidad aumentada. Su tercera parte, *Invizimals: Las Tribus Perdidas*, aterriza este mes de noviembre para poner fin a su saga de una forma que encantará a su ejército de fans.

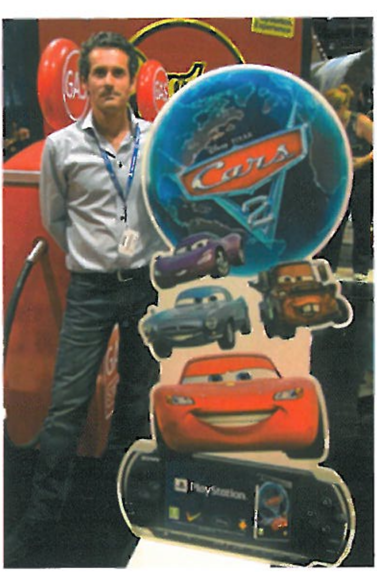
Pero el mercado de PlayStation Portable durante esas fechas no acogerá sólo otra entrega de estas criaturas invisibles, sino que también dos estudios españoles, que vienen golpeando fuerte, lanzarán sus nuevas apuestas a la vez en este mismo mes. Se trata de Tonika Games, compañía fundada en 2009 y responsable de títulos como *Play English*, quienes pondrán a la venta *The Mystery Team* (Cazadores de Pistas), un título de puzles e investigación dirigido a niños adolescentes. Nos pondrá en la piel de un reportero de primera que, colaborando en el periódico del colegio, investigará increíbles casos a través de Europa.

Por su parte, el estudio Virtual Toys, nacido en 1995 y con más de 60 títulos a sus espaldas (*Torrente, Imagina ser Diseñadora de Moda, Imagina ser Veterinaria* o *Horzez*), sacará al mercado en el mes mencionado dos videojuegos para PSP basados en una película y un libro de contrastado éxito. Hablamos de *Cars 2: El videojuego*, adaptación del filme de animación de Disney Pixar (con más de 2,5 millones de espectadores en España), y de *Geronimo Stilton*, una aventura gráfica basada en una de las sagas de novelas infantiles más vendidas de los últimos tiempos. Sin duda, esto promete. ■ > *Por Alejandro Peña*

Fabriciano Bayo

¿Regresa la Edad de Oro?

"Sí. El éxito de las empresas españolas nos arrastra los unos a los otros"





DE IZQUIERDA A DERECHA: Fabriciano Bayo (Cofundador y Director General de Virtual Toys) y Gonzalo Guirao (Fundador y Director General de Tonika Games).

NOVARAMA



EL REFERENTE EN PLAYSTATION

El estudio barcelonés fundado en 2003 desarrolla desde hace poco solamente videojuegos exclusivos para las consolas de Sony. El éxito de la saga *Invizimals* es buena razón para ello, ya que las más de 120.000 unidades vendidas de la primera entre durante los inicios del año 2010 lo catapultaron a los primeros puestos en las listas de ventas, convirtiéndose en el juego español más vendido de PSP. Con PS Vita pretenden hacer lo mismo gracias a *Reality Fighters*.

GEEK-GEEK

dime que te encantan :)

Gina Tost
Twitter @ginatost



Bernardo Hernández
Director
Videojuegosyconsolas.net



Opinión

¿Qué comen los americanos?

No es justo. Siempre que intento entrar a una partida online, los americanos no me dejan jugar. Me matan cada 15 segundos y me es imposible llegar a la base enemiga a capturar la bandera o matar a su líder.
Siempre hay un maldito francotirador, que desde lo alto de una colina dispara a la cabeza sin piedad. La palabra Headshot ha cobrado otra dimensión con mi presencia en esos mapas.
En las distancias cortas la cosa tampoco mejora. Su arma siempre es más efectiva con un solo tiro, mientras que por mucho que yo les cosa a tiros con la rabia y la furia de alguien que no sabe perder, no mueren. Supongo que sangran un poquito, pero es por pena.
Entonces, aprieto el botón de pausa. Respiro. Y me cago en su madre, mi madre, mi mando, su mando, y me voy a la ducha pensando qué huevos me pasa. "¡Yo antes molaba!".
Así que he desarrollado dos líneas de pensamiento: La primera es que yo soy mala y ellos son muy buenos. He estado algunas semanas sin conectarme y puede que sea ventaja suficiente para mejorar.
La segunda línea de pensamiento es que ellos son unos tramposos y que sus armas están trucadas. Mis armas dan el tiro en la cabeza, sí, pero ellos siempre son más rápidos.
Después de buscar en foros y blogs, me he decantado por la primera teoría. Me los imagino practicando durante muchas horas en casa cuidando su alimentación de campeones, perfecta para su ritmo de vida.

He hablado con amigos. Uno me confesó que los asiáticos son peores: cuando ve a alguien cuyo apellido suena a algo más al este de lo habitual, desconecta la partida. El juego deja de ser divertido con un asiático machacando puntuaciones. Sobre todo si está en el equipo contrario.

Así que yo me pregunto: ¿Será el pollo frito? ¿Qué tienen ellos que nosotros no tengamos? Porque ya os digo yo que práctica no nos falta.

Atentamente, Gina Tost.

GADGETS QUE MOLAN

FightStick MadCatz Ya no hay motivo para guardar moneditas en un bolsillo para las recreativas. Es un joystick compatible con la mayoría de juegos de lucha vía USB con la XBOX360.

Smellit Tendremos que dejar abiertas las ventanas cuando juguemos a un videojuego o veamos una peli. Suelta "esencia olfativa" según la escena en la que estemos para que entremos más en el guión. A mí me huele fatal.



LAS 5 MÁS INFLUYENTES

Las 5 chicas más influyentes en el mundo de los videojuegos en los últimos años:

1. **Kellee Santiago:** Co-fundadora de That Game Company. Es la responsable de juegos "diferentes" como *Flower, Flow* o *Journey*.
2. **Jade Raymond:** Productora de los *Assassin's Creed*. Es la abanderada de que la belleza y el talento sí puedan ir de la mano.
3. **Amy Hennig:** La directora creativa de *Uncharted*. Su trabajo se concentra en la historia y los actores. Esperemos que la película se parezca al trabajo de Amy Henning.
4. **Lucy Bradshaw:** Creadora de *Los Sims* o *Spore*. Esta responsable de los juegos de Maxis siempre da que hablar cuando aparece.
5. **Kim Swift:** Responsable del primer Portal, ya que el juego se basó en su proyecto final de carrera: "Narbacular Drop". En el año 2009, Kim abandonó el estudio Valve.

#FOLLOW FRIDAY



@LaGeller

Chica jugona, con criterio y que ahora escribe en la página web www.FaseExtra.com.

@Andresito_epi

Es el padre de El Pixel Ilustre, y cuando se pone a filosofar es mejor dejar de escribir y empezar a leer.

EL COLECCIONISTA ¿UN SER EN EXTINCIÓN?

Los veteranos a los que nos apasiona coleccionar sufrimos de lo que yo llamaría "nostalgia regresiva". Es un síndrome que nos hace acumular los videojuegos que muchos no quieren (no lo comparemos al de Diógenes, ¡por favor!) y cada vez que los desempolvamos, nos recuerdan a grandes momentos de diversión.

Este pequeño gremio de personas, en el que me incluyo, se ve en declive por el funcionamiento actual del sector. A nosotros, que nos gusta tener todos los juegos en sus cajas y con el manual en perfecto estado (sin abrirlo completamente para no dañarlo), nos va a tocar sufrir para poder mantener nuestra pasión. Los juegos tienden al formato desmaterializado y nos quitan por completo esa sensación de colección.

¿Pero que veo? ¡Shadow of the Colossus e Ico en un mismo pack! ¡Tomb Raider en HD y sus mil y una versiones remasterizadas! Joyas "videolúdicas" para todos aquellos que no los hayan podido probar en su debido momento y cuyos cambios apenas justifican una reedición para la era actual. Al menos podemos estar seguros de que nuestras ediciones originales, similares a las de hoy en día, se convierten en piezas de museo.

Las empresas han visto cómo aumentar su volumen de negocio eliminando costes superfluos (según ellos, todo sea dicho). Los coleccionistas estamos en extinción, y para seguir vivos, tocará rascarnos el bolsillo con el fin de obtener aquellas ediciones especiales con precios a veces exagerados. Podemos darnos con un canto en los dientes de que aún se acuerden de nosotros.

www.videojuegosyconsolas.net
info@videojuegosyconsolas.net





VIDEOJUEGOS EN EL METRO DE MADRID

Prepárate para el fin de semana del 26 y 27 de noviembre porque podrás probar juegos antes de su lanzamiento, asistir a charlas y conferencias y participar en torneos y sorteos en los que ganar muchos premios.

DOWNPOUR SE RETRASA AL 2º TRIMESTRE DE 2012

Konami ha confirmado que *Silent Hill: Downpour* se retrasa hasta el segundo trimestre de 2012. Esta noticia trastoca los planes de poner a la venta el título de terror el día 4 de noviembre de este año.

LAS TRAVESURAS DE LARRY EN LA ACTUAL GENERACIÓN

Replay Games ha comprado los derechos de la mítica serie de aventuras *Leisure Suit Larry* para volver a lanzarlas durante los próximos meses en la actual generación. El primero será *In the Land of the Lounge Lizards* en HD.

ENTREVISTA

"Esperamos que PS Vita supere los 20 millones en Europa"

PS Vita fue una de las mayores protagonistas en la pasada feria GAMEFEST 2011 de Madrid. El Director de Marketing de SCE en España nos comenta lo que se espera de la nueva portátil.

La expectación que está generando la nueva portátil PS Vita de Sony nos hace prever tanto, o más éxito, que el ya cosechado por PSP. Sin embargo, hemos charlado con Jorge Huget, Director de Marketing del nuevo producto, para que nos confirme si nuestros augurios pueden ser ciertos.

› ¿Qué expectativas de ventas tenéis de la consola en Europa? ¿Creéis que superará a las cosechadas por PSP?

» La verdad es que esperamos que sí. La máquina tiene muy buena pinta tanto por fuera como por dentro. Las ventas de PSP han funcionado muy bien en Europa, llevamos más de 20 millones de consolas, y esperamos superarlo; ojalá que sí.

› De entre todas las características que nos ofrece la portátil, ¿qué consideras que la hace más especial?

» Para mí lo que la hace más especial, aparte de la pantalla, que es increíble como se ve y la calidad que tiene, es el panel táctil trasero que incorpora; sin duda, es lo que la hace única, además de los dos sticks, por supuesto.

› Tecnológicamente hablando, ¿puedes ofrecernos una idea sobre a qué nivel de gráficos estará?

» Según nos informan los desarrolladores que están actualmente trabajando con ella, es muy parecida a una PS3. Es casi igual. Tienes el ejemplo con el nivel que muestran los gráficos de *Uncharted* o lo visto en *Resistance Burning Skies*.



EN LA FOTO: Jorge Huguet contestó muy amablemente a nuestras preguntas.

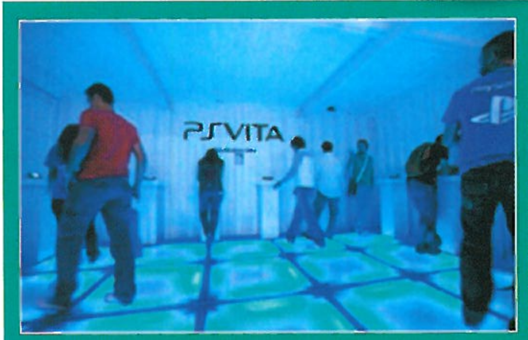
› ¿Cuántos juegos y qué sagas podemos esperar cuando PS Vita salga a la venta?

» Con el lanzamiento tendremos unos seis juegos de nuestras 'third party', tales como *Uncharted*, *Little Deviants*, *Resistance*, *WipeOut* o *LittleBigPlanet*, y también muchos otros. ■ › *Alejandro Peña*

Jorge Huguet

Diferencia de formatos

"El formato físico será distinto al de PSP, pero podremos descargarlos y jugar en ella"



PS VITA A FONDO

LA MÁS SOLICITADA

No todos los años se presenta una nueva consola. Previendo el número de personas que acudirían a probar PS Vita al GAMEFEST, Sony decidió limitar el acceso solo para aquellos que previamente se hubieran registrado en su web. A pesar de ello, los pacientes asistentes afortunados únicamente tuvieron la posibilidad de probar la portátil durante cinco minutos. Las largas colas que se aglomeraron durante toda la feria obligaron a la compañía a tomar esas drásticas medidas. Una señal de que PS Vita dará que hablar.

ROCKSTAR GAMES PRESENTA

L.A. NOIRE™



11 DE NOVIEMBRE EN PC

LANOIRE-ELJUEGO.COM





















STAR WARS: TOR, EL 22 DE NOVIEMBRE

El esperado título MMO de Bioware ya tiene fecha de lanzamiento. Star Wars: The Old Republic estará disponible el próximo 22 de noviembre en territorio europeo.



KING OF FIGHTERS XIII SE RETRASA

El juego tenía prevista su salida en Xbox 360 y PS3 para el 25 de octubre de este año. Sin embargo, King of Fighters XIII se retrasa hasta el día 22 de noviembre.

CRYTEK DESARROLLARÁ LA SECUELA DE HOMEFRONT

THQ ha hecho oficial que Crytek, estudio con títulos como Crysis a sus espaldas, toma el relevo de Kaos Studios en el desarrollo de Homefront 2. Crytek está tan entusiasmada con su nuevo proyecto que subraya que Homefront 2 será mejor que Crysis 1 y Crysis 2.

TENDENCIAS

LOS JUEGOS MUSICALES SIGUEN VIVOS Y COLEANDO

Hemos tenido la oportunidad de entrevistar a Scott Steinberg sobre su nuevo libro "Music Games Rock" y su visión de futuro de los videojuegos musicales.

Scott Steinberg se muestra convencido sobre un hecho: "Los videojuegos musicales nunca morirán". A pesar de que muchos llegaron a definir el género como "muerto", tiene la esperanza de que con su nuevo libro "Music Games Rock" haga recapacitar a los detractores y digan "wow" a la vez que le dan una segunda oportunidad al género. Cuando uno decide finalmente ponerse a escribir un libro, lo hace por una razón. "La música y los juegos musicales han sido también una parte intrínseca del ADN del videojuego", explica Scott. "Queremos proveer a los lectores de más perspectiva en este rico y prometedor género", añade.

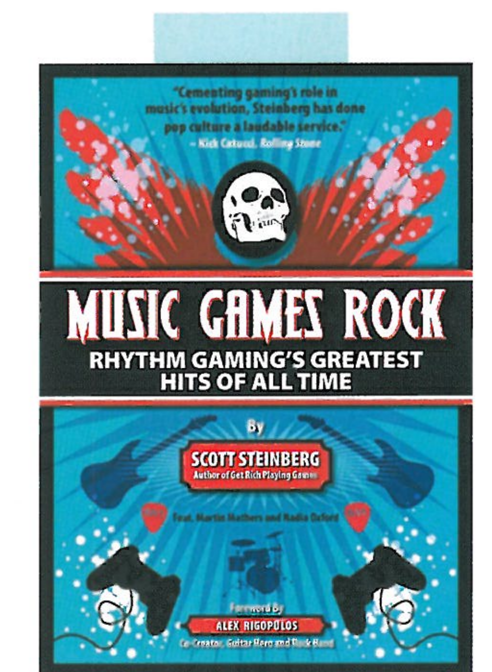
Un aspecto a puntualizar es el precio. "Music Games Rock" está disponible gratuitamente en la página www.MusicGamesRock.com., aunque se puede adquirir de pago en edición de papel o de iBook/ Kindle. Uno se pregunta cómo, tras cuatro años de trabajo escribiendo el libro, se decide utilizar una estrategia de descarga digital gratuita. Scott lo aclara: "Queríamos dar algo en retorno a la industria del videojuego, que ha sido tan buena y generosa con nosotros en estos años".

Para Steinberg, su parte favorita del libro es la histórica: "Indaga en profundidad sobre los primeros juegos musicales de los ochenta y noventa, con numerosos temas con los que crecí y que dejaron una huella en mi infancia".

Uno se pregunta si el libro es una lectura apta para todo tipo de público o va dirigido a los fans de la música. Scott lo tiene muy claro: " Todo el mundo, jugador o no, puede leer el libro y encontrar en él disfrute". Scott explica que han escrito "Music Games Rock" en un estilo informal y humorístico, intentando mantener los temas atractivos y breves.

Respecto a su visión del futuro de los juegos musicales, Steinberg considera que "los juegos en móviles, redes sociales, descarga digital y online son el futuro". No hay más que mirar alrededor para ver a millones de personas "con su jukebox particular en su bolsillo en forma de dispositivo digital". La música es y será parte de nuestras vidas. ■ > *Marta Sánchez*





MUSIC GAMES ROCK

NUEVO LIBRO

Nuevo libro de Scott Steinberg. Tras el éxito cosechado por su último trabajo Get Rich Playing Games, nos trae una obra que profundiza en la historia completa del género musical, los mejores y peores juegos, anécdotas...Sólo está disponible en inglés, pero buscarán ampliar mercado en 2012.

SCOTT STEINBERG

BIO

Director ejecutivo de la firma de consultoría de videojuegos TechSavvy Global y uno de los analistas de más renombre del sector. Conocido también por su colaboración en docenas de publicaciones en Estados Unidos y por su trabajo en canales de televisión como ABC, Fox o CNN, entre otros.

TOP5

Estos son vuestros juegos favoritos de superhéroes. Esta lista se basa en opiniones ofrecidas por vosotros en nuestro Facebook:



1 BATMAN: A.A.

BATMAN PUEDE CON TODO

Con Batman Arkham City recién salido al mercado, Batman Arkham Asylum se muestra fuerte en la primera posición del ranking. Con gráficos de alto nivel, el juego de aventura y acción del hombre murciélago en la presente generación ha arrasado con la competencia.

2 IRON MAN

PODER DE LA TECNOLOGÍA

Este juego de 2008, basado en la película del mismo nombre, se cuela en el segundo puesto. Es un título de acción en el que sacaremos un gran provecho de la poderosa armadura y del arsenal tecnológico del empresario Tony Stark.



3 MARVEL VS CAPCOM

ELENCO DE SUPERHÉROES

Tras años ausente, a principios de 2011 regresó la franquicia con Marvel vs. Capcom 3, juego de lucha que garantiza horas y horas de diversión gracias a su amplia plantilla de héroes y villanos de los universos de Marvel y Capcom. De los mejores del género de lucha.

4 X-MEN: LOBEZNO

SACA LAS AFILADAS GARRAS

Otro juego más basado en una película. Del año 2009, este título de acción en tercera persona nos da la oportunidad de machacar todo tipo de enemigo con nuestras garras y, a la vez, disfrutar de un poco de plataformeo y puzles.

5 DC UNIVERSE

SUPERHÉROES EN RED

MMO frenético con un apartado visual cuidado, traducido y doblado al castellano y con un sistema de combate muy bien implementado. A partir de este mes, se convierte en free-2-play.



EN MARCHA LA PELÍCULA DE DEAD ISLAND

Los zombis están de moda. Para aprovechar el tirón, Lionsgate se ha hecho con los derechos cinematográficos de Dead Island para rodar la película. De momento no se conocen los detalles ni de la producción ni del rodaje.



FECHA CONFIRMADA PARA SYNDICATE

EA le ha puesto fecha a Syndicate, remake del clásico de 1993 con el mismo nombre, ahora un título de acción en primera persona. Saldrá a la venta el 24 de febrero en Europa.

LOS PRIMEROS 10

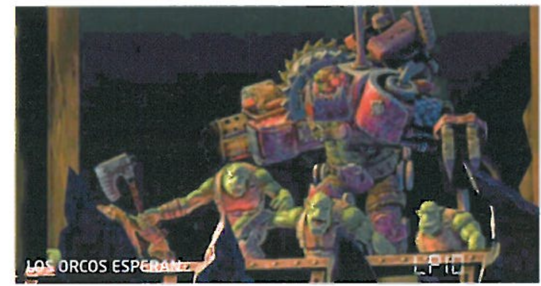
10 MINUTOS DE SPACE MARINE

Por Carlos Uriondo y Diego Pereira.
Puedes ver el vídeo completo en la web ***www.losprimeros10.es***











Apaga la consola

CÓMIC YA A LA VENTA



CAPITÁN AMÉRICA

El héroe americano inicia un peligroso viaje alrededor del mundo para resolver un misterio de la Segunda Guerra Mundial y enfrentarse a un viejo enemigo. *Capitán América: Aliados para siempre* es un cómic de intriga, acción, aventura y misterio.

CINE ESTRENO 28 DE OCTUBRE



LAS AVENTURAS DE TINTÍN

Las aventuras de Tintín: El secreto del unicornio, dirigida por Steven Spielberg y producida por éste y Peter Jackson, es una película de animación, basada en el cómic de Georges "Hergé", en la que Tintín tendrá que desvelar un importante misterio.

LIBRO YA A LA VENTA



HALO: CONTACTO HARVEST

Año 2524. Harvest, colonia pacífica muy en el límite del espacio controlado por los humanos. Éstos entran sin autorización en territorio Covenant. Lo que parecía un simple encuentro fortuito, supondrá la lucha de la humanidad por su propia supervivencia.



Visítanos en
www.akihabarablues.com

- Diseño @Roswell_AKB
- Texto @ABKristian

Una Mente Maravillosa

Aún recuerdo las sensaciones que experimenté cuando conseguí mi primer dispositivo Apple. Fue un iPod Touch que me regaló un exjefe para el que trabajaba por aquel entonces, como bonificación por haber estado una buena temporada destinado en el extranjero. Yo, soñar es gratis, hubiera preferido iPhone 4 con factura telefónica y de datos pagados de por vida, pero bueno, esa es otra historia. La cuestión es que un cacharro que, en mi mente, únicamente servía para escuchar música, jugar a minijuegos y navegar de aquella manera por internet se reveló ante mi, a los pocos minutos de usarlo, como **una maravilla tecnológica** que modificaría mi visión de los productos - y filosofía - de una compañía odiada y amada ¿A partes iguales?

Y no me sorprendió por hacer muchísimas más cosas que las que esperaba que hiciera, sino **por la forma en las que las hacía.** A mis ojos parecía casi magia, todo iba demasiado bien, demasiado fluido. Algo no me cuadraba. A pesar de no haber disfrutado de ningún dispositivo Apple hasta ese momento, toda mi vida he usado cacharros tecnológicos, y algunos de ellos funcionaban muy bien, al menos tanto como uno podría esperar. Pero la satisfacción que me produjo el utilizar ese iPod Touch fue algo que **no había experimentado nunca antes**: superó todas mis expectativas de largo. Todo sucedía suavemente bajo mis dedos. **Me sorprendía a mi mismo maravillándome** girando la pantalla para que la imagen rotara en consecuencia, ampliando las fotografías con dos dedos, moviéndome entre aplicaciones muy rápidamente, eliminando un correos sólo para disfrutar de nuevo de la animación de la aplicación de Mail. Si el Diablo está en los detalles, **en Apple tienen a unos cuantos Señores de las Tinieblas subcontratados como externos haciendo más horas que un reloj.**



Mi iPod Touch lo parecía hacer todo bien y encima **añadía una maravillosa capa al conjunto**, una capa de Experiencia, de Satisfacción de Usuario que impedía que pudiera parar de trastear con el aparato sólo por buscar nuevas excusas para tocarlo, para volver a él una y otra vez. Uno cuando se acerca a una máquina como un portátil, un PC o un teléfono normalmente es con un propósito práctico. Yo, con mi iPod Touch, primero, y más tarde, con mi actual iPhone 4 y mi iMac, me acerco a ellos no sólo para realizar tareas prácticas, sino también para **revivir esa sensación de que todo está diseñado para hacerme sentir bien**, para dejarme envolver por una atmósfera de madrugada de sábado en la que tus padres parecen haber olvidado de enviar a la cama a su hijo de 6 años y cada minuto y nuevo anuncio de teletienda es poco menos que un triunfo para el chavalín. **Usar un producto Apple es como disfrutar durante horas de esos 5 minutos extras de sueño que le robas al despertador gracias al botón snooze**; como cada cucharada de ese helado de medio litro que devoras durante una tarde de domingo lluviosa mientras ves una comedia romántica; como esa mariposa que revolotea por tu estómago cuando conoces a alguien prometedor.

"No es lo que haces, sino cómo lo haces"

Ahora que me he convertido en "uno más de la secta", como denominan mis colegas y conocidos a los que nos hemos rendido a los productos de la manzana, me doy cuenta de cuál es la razón por la que todos los poseedores de Apple son comerciales altruistas de la marca: han descubierto algo tan maravilloso que no pueden dejar de **recomendar y compartir sus experiencias**. Como estoy haciendo ahora mismo.

Esa es la diferencia Apple. Eso es lo que convierte a los dispositivos de la manzana en algo maravilloso, en productos que crean vínculos con el fabricante, en procuradores de experiencias inolvidables. El pasado 5 de octubre el máximo responsable de todo esto se fue, y mi corazón, como el de muchos millones de rendidos seguidores, se estremeció. **Este mundo nunca será tan mágico** como cuando Steve Jobs estuvo en él. Y aunque quizá sólo estés de parranda en otro mundo buscando nuevas ideas con las que sorprender a tu malacostumbrada legión de fans, ya te echo de menos. Nunca te olvidaré. **El pedazo de manzana que falta en el logo de Apple eres tú.**

MMO PLAYER POR MMOGAMER.ES

¿ALGUIEN HA INTENTADO MEDIR SUS CLICKS POR SEGUNDO? ¡YO QUIERO SER NEUTRINO!

EN ESTE NÚMERO



WTF!
¿Están todos los que son? ¡Qué demonios gritan Smart People? Pues algo así como: ¡DEMACIAAAAA! que no es más que el grito de guerra de uno de los héroes más populares de LoL

Staff

Pues sí, para cualquier queja, estos son los energúmenos..



Juanma Castillo
DIRECTOR



Alex Peña Plaza
EDITOR



Edu López 'Aiolos'



Héctor Montoro 'Kreidmar'



José Luis Carande 'Ark'



Oscar Ruibal 'Teague'

NUEVA CLASE PARA EDEN ETERNAL

Aeria Games ha anunciado para octubre el templario, la nueva clase de Eden Eternal, llega además, con nuevo y espectacular contenido.

FALLEN EARTH REVISA SU FREE2PLAY

A partir de ya, no habrá restricciones de nivel o contenidos para los jugadores gratuitos, haciendo accesible el título a todo el mundo por igual.

NOVEDADES EN LA BETA DE DOTA 2

Dos nuevos héroes: B loodseeker y Kunkka, bots de prácticas, el esperado modo espectador. ¿Se dejará Valve algo para el final?



BETA CERRADA DE TRIBES ASCEND

Hi-Rez Studios ha anunciado que los usuarios que quieran probar Tribes Ascend tendrán su opción el 4 de noviembre, cuando empieza la beta de este MMOFPS.

REPORTAJE

SMART PEOPLE JUGARÁ LA FINAL WCG 2011 DE LOL

Tras un espectacular y multitudinario evento con 1.500 personas en Madrid

Que nos gustan los MOBA, del que League of Legends es el rey, es un hecho ...pero si además podemos asistir, maravillados, a un evento como el realizado el pasado 9 de septiembre en el Fnac de Callao de Madrid, entonces ya estamos que no cabemos en nosotros mismos.

Y es que, gracias a la ESL y varios partners, pudimos cubrir de forma oficial las finales españolas para la WCG o World Cyber Games 2011, fase que decidía al representante español para la gran final que tendrá lugar dentro de unas semanas en Seúl.

¡Y qué ambientazo oiga! 1.500 personas se pasaron por el Fnac, más de 10.000 en un streaming que costó Dios y ayuda pero que, al final, se vio, cientos de personas reunidas en varios TeamSpeak y webs especializadas siguiéndolo juntos... Un auténtico fanatismo por el deporte electrónico que desde MMO Player apoyamos sin fisuras.

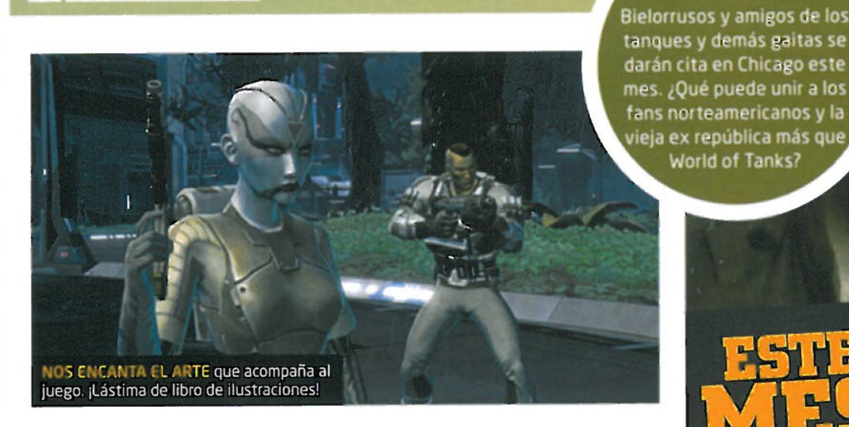
¿Y qué decir del ambiente? ¡Sorprendente!. Los fans aclamaban a los cuatro equipos en liza: Smart People, Vendetta, Addicted y Random, cuya profesionalidad dejó patente que tenemos cantera para que este incipiente deporte se vaya abriendo cada vez más un hueco en las retransmisiones más importantes en nuestro pais, porque... ¿qué empresa no se siente atraída publicitariamente por un público objetivo tan homogéneo? Ahí dejamos ese dato.

Un evento además, que Riot Games apoyó totalmente enviando como caster y maestro de ceremonias a Leoliolip, Community Manager para España de League of Legends. ■ Por Juanma Castillo



WTF!

Bielorrusos y amigos de los tanques y demás gaitas se darán cita en Chicago este mes. ¿Qué puede unir a los fans norteamericanos y la vieja ex república más que World of Tanks?



NOS ENCANTA EL ARTE que acompaña al juego. ¡Lástima de libro de ilustraciones!

1VS1

Los MMO en España

¿Tienen realmente en cuenta las compañías el mercado español? ¿Existe?



Ark
"Soy puro MMO: Muy Malo a Oscuras"

Pues sinceramente yo pienso que España actualmente sigue siendo un país tercermundista en este sector...os preguntareis por qué algunos y otros directamente me daréis la razón.

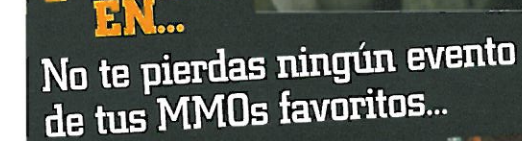
Teague, ¿ves normal, que a día de hoy sigamos sin ver algunos títulos en España, que además de por si fuera poco, el día que finalmente llegan a España lo hacen en inglés? ¿Por qué no hacemos como los franceses que sólo permiten la entrada de estos productos del sector en un puro y completo francés? Es triste que con los tiempos que corren todo siga igual, me parece muy lamentable. Pero lo más triste no es eso, lo peor si cabe, es que los precios están desorbitados en algunos de los casos, cuando en el resto de Europa esto no ocurre. Si ya te lo digo yo, Teague, la infraestructura tan pésima que tenemos en España, y sí me refiero a Internet... muchísimas compañías y desarrolladoras del sector de los videojuegos descartan el país de España simple y llanamente por que su infraestructura está calificada de tercermundista. ■



Teague
"Jugue a la VHS de Mars Invaders"

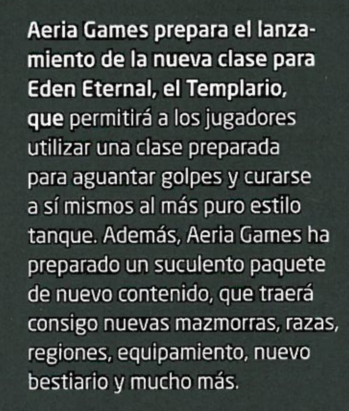
Ark, creo que tampoco hay que ser tan derrotista al respecto, si bien la culpa la tiene la comunidad de usuarios. Yo sigo pensando que el tema no está tan mal en España, se van haciendo cosas, las desarrolladoras cada vez nos tienen más en cuenta. Los juegos ya están empezando a venir casi todos traducidos a nuestro idioma, o tardan poco en sacar un parche para que así sea. Pero si no invertimos nosotros mismos, las grandes compañías poco pueden hacer, no nos van a regalar el producto. Es más, creo que si surgiera un movimiento diferente de gente a la que está ahora, podrían conseguirse grandes cambios al respecto.

Tu pesimismo es un mal compañero de viaje, creo que podremos cambiar las cosas poco a poco. España empieza a destacar como referente en cuanto a organización de eventos, eso nadie lo puede discutir, ahora sólo queda que los usuarios nos impliquemos un poco más, el resto vendrá casi sólo. En cuanto al tema de la infraestructura, tener la tenemos otra cosa es el precio que pagamos por ella. ■



ESTE MES EN...

No te pierdas ningún evento de tus MMOs favoritos...





Halloween celebra la separación de los renegados de la plaga. La diversión y las travesuras reinan por doquier, mientras los taberneros de Azeroth hacen truco o trato a cualquiera que se lo pida. Durante está celebración la gente se reúne en los cementerios para rendir homenaje a los espíritus de aquellos que partieron. Los participantes a dicho evento podrán lucir unos estupendos atuendos y mucho más.



Aeria Games prepara el lanzamiento de la nueva clase para Eden Eternal, el Templario, que permitirá a los jugadores utilizar una clase preparada para aguantar golpes y curarse a sí mismos al más puro estilo tanque. Además, Aeria Games ha preparado un suculento paquete de nuevo contenido, que traerá consigo nuevas mazmorras, razas, regiones, equipamiento, nuevo bestiario y mucho más.



Aquellos afortunados que vivan cerca de la ciudad del viento o alrededores, este 22 de octubre los desarrolladores de World of Tanks celebrarán una quedada en Chicago. La zona aun está por determinar, pero será por el area de Rosemont y es requisito ser mayor de edad, ¡se planea que corra el alcohol a manos llenas!. Estos bielorrusos...





Duardo
"Añadirme de amigo es logro en WoW"

Wipe Out!

Cuestión de lengua... ¡Que sí, que en España se estudian pocos idiomas!

Pues lo cierto es que aunque parezca ese mal endémico de nuestro país, ya sabéis, ese que dice de además de ser incultos en general, hacemos alarde de ello, no es ese el enfoque que quiero mostraros.

El hecho es que aunque el saber no ocupa lugar y desde aquí os invitamos a que estudiéis no uno, sino dos o tres idiomas distintos, cada vez parece que, al menos en lo que a MMO se refiere, las compañías se arriesgan poco y, directamente, no publican sus títulos más importantes en nuestro idioma.

Que sí, que está muy bien escuchar los juegos en versión original y que los MMO, de ser doblados, supondrían un esfuerzo económico tan brutal, que en un modelo eminentemente free2play, la inversión inicial da vértigo a cualquier analista. Pero es que en esta ocasión estamos hablando también de traducciones. ¿Qué está pasando con Rift de Trion Games? Pues que estamos ante el mejor MMORPG de este año, opiniones a parte, que haberlas haylas, por muchas razones. Entre ellas incluida el cuidado que los chicos de Trion están teniendo con las actualizaciones, los nuevos contenidos, los parches... ¡es que es de pago, señor mío!

Pues no, ni lo traducen, ni lo sacan boxed en España. Esto último nos parece hasta normal, pues visto el castañazo de los últimos MMORPG en España que salieron directamente en inglés (Aion, por ejemplo), yo me pensaría muy mucho lanzar 30.000 cajas en nuestro país.

Y aunque SWTOR se apunta como el bombazo de fin de año (lo que tienen los embargos... mecachis... maniatado me hallo para contaros más cosas...), y tiene detrás LA FRANQUICIA, por llamarla de alguna manera (o La Madre de Todas las Franquicias), pánico tenemos de cómo va a reaccionar el mercado español en su lanzamiento. Porque sí, que son 3 millones de reservas, pero los datos españoles brillan por su ausencia... ¿Alguien sabe cuántas hay? Amigos de EA, queremos esos datos y queremos que su juego triunfe y sea un bombazo...

Y claro, no sólo de SWTOR vive el sector: Ahí están Guild Wars 2, que nos consta que en NCsoft alucinaron con la acogida recibida por los fans españoles en el pasado Gamefest y, aunque eso no lo sabemos, deberían estar ya mismo reconsiderando algunas estrategias.

¿Y qué decir de TERA Online? El fansite oficial para Europa lo lleva un buen amigo nuestro español, que además, tiene un número de visitas demencial. Esperamos que su iniciativa de un TERA en Español, al que muchas webs y fans se están sumando, llegue a buen puerto.

Y a todo esto, en Francia está prohibido publicar en otro idioma...

Happy Adventuring! ■

LOS PERSAS LLEGAN EN NAVIDAD A AGE OF EMPIRES ONLINE

!Amantes de Age of Empires Online del mundo entero, permaneced atentos; otead el horizonte e intentad vislumbrar como, a paso firme, se encaminan hacia vosotros los temibles ejércitos de Persia. Inmortales y demás unidades blindadas, que harán estremecerse de miedo al guerrero más fiero.

Características de los Persas:
• Podréis comenzar a jugar desde el nivel 20.
• Acceso inmediato a contenidos de alto nivel.
• Acceso inmediato a las partidas clasificatorias y no clasificatorias del modo PvP.
• Acceso a un completo árbol de nuevas tecnologías y unidades especiales como:
1- Los Inmortales, eficaces contra la infantería a corta distancia, también pueden disparar flechas desde lejos.
2- Los Sparabara, una unidad de infantería blindada capaz de resistir las armas a distancia.
3- La Máquina (o Carro) de Guerra, una impresionante máquina de guerra capaz de destruir a los enemigos a través de ingentes descargas de flechas.
http://ageofempiresonline.com

MARVEL SUPER HERO SQUAD ONLINE

LA ESPERA LLEGA A SU FIN

Super Hero Squad Online casi está aquí, y trae consigo numerosos personajes exclusivos jamás vistos hasta ahora. ProSiebenSat.1 Digital ha anunciado los primeros héroes que estarán disponibles en su juego de acción multijugador masivo (MMO), Marvel Super Hero Squad Online. En el arranque de este juego Free2Play, basado en navegador, los jugadores podrán escoger a cuatro famosos super héroes de Marvel para comenzar a vivir aventuras en un universo lleno de conocidas referencias, pero también podrán encontrar más héroes en la tienda virtual para crear sus propios grupos de super héroes o super villanos de una manera sencilla y a su vez original que ya os adelantaremos. Se añadirán gradualmente más super héroes y super villanos al universo de más de 8.000 personajes de Marvel, que completarán la lista, sin olvidar a ninguno. Los primeros 46 personajes jugables de Marvel Super Hero Squad Online se lanzarán a finales de 2011 en SevenGames.de (Alemania), tales como: Daredevil, Pantera Negra, Viuda Negra, Capitán América, Cíclope, Masacre, Gambito, Hulk, Antorcha humana, Iron Man, Silver Surfer, Spiderman, Venom, Tormenta, Thor, Lobezno, entre otros muchos. ■



Trion Worlds quiere el mundo

Presenta su nueva plataforma Red Door

Trion Worlds ha revelado que la compañía lanzará una nueva plataforma con una doble función, llamada Red Door. Red Door consistirá en una plataforma para el consumidor final por un lado y una herramienta de publicación y desarrollo basada en la tecnología propietaria que ya gestiona los videojuegos de Trion.
Los consumidores se beneficiarán de un portal que garantiza títulos para videojuegos online, con espectaculares aspectos sociales como la descargr contenidos, así como grandes posibilidades de servirse de los servicios asociados a las cuentas de los jugadores, para los desarrolladores que se sumen al proyecto. ■



Llévate a casa lo último en videojuegos enviando 1 sólo SMS al ***25900**** con la palabra clave de cada regalo. Los ganadores serán contactados por teléfono. ¡Anímate y participa!

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381
Bases y política de protección de datos publicadas en www.marcaplayer.com

ESTE MES...

UNA XBOX 360 E. L. DE FORZA 4 - UNA TV DE 40" - UN JUEGO E. L. DE FORZA 4

MP FORZA

MEGAPACK FORZA 4

› Llévate este megapack cortesía de Microsoft para disfrutar de uno de los mejores simuladores de conducción:

› Un juego Edición Limitada de *Forza Motorsport 4*.
› Una TV de 40" de Samsung, modelo LE40D503 o similar.
› Una Xbox 360 Edición Limitada de Forza Motorsport 4.





Envía **MP FORZA** al **25900***
o
MP FORZA SIN PUBLICIDAD

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381

MP BRINK

SONIDO PRO DE TURTLE BEACH

10 AURICULARES DE ALTA GAMA

› Sorteamos 10 increíbles auriculares de alta gama diseñados especialmente para las videoconsolas PlayStation 3 y Xbox 360. Con ellos podrás experimentar realmente lo que es la comodidad y un audio sin ruidos.Los modelos son:

› 5 para PS3 de la marca Turtle Beach, modelo Ear Force PX5.

› 5 para Xbox 360 de la marca Turtle Beach, modelo Ear Force X41.





Envía MP CASCOS al 25900*

o

MP CASCOS SIN PUBLICIDAD

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381

MP DARK

SUPER CONCURSO DARK SOULS

5 PACKS DE DARK SOULS PARA PS3

› Llévate uno de los 5 packs de productos que sorteamos del alabadojuego de rol Dark Souls. Éstos incluyen: una camiseta, una bandolera, una libreta y una copia del juego en versión promo para PS3.

Envía MP DARK al 25900*

o

MP DARK SIN PUBLICIDAD

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381



MP RAGE

LUCHA POR LA SUPERVIVENCIA

6 RAGE + PÓSTER + BOOMERANG

› Sorteamos 6 packs (3 de Xbox 360 y 3 de PS3) del FPS de Bethesda, RAGE. Cada pack incluye una copia del juego, un boomerang y un fantástico póster.





Envía MP RAGE al 25900*

o

MP RAGE SIN PUBLICIDAD

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381

MONDO PIXEL

¡¡AHORA EN OFF-SET!!

Las respuestas a todo excepto a por qué nos da tanta pereza que Battlefield 3 vs. Modern Warfare se convierta en el nuevo FIFA vs. Pro.

LECCIONES EN CÓMODAS ENTREGAS MENSUALES PARA ENTENDER LOS VIDEOJUEGOS DE FORMA DISTINTA

POR JOHN TONES



JOHN TONES
El responsable de todo esto

NO ES FÁCIL SER DIOS

La sorpresa del mes ha sido From Dust, un título para Xbox 360, PS3 y PC que hereda el estilo y el concepto del mítico Populous de Peter Molyneux y en el que el jugador toma la forma de una deidad que tiene que proteger a una tribu de nómadas amantes del riesgo de las inclemencias de un planeta Tierra más convulso de lo normal. Tsunamis y erupciones volcánicas, entre otras lindezas, serán algunos de las geolocuras que con nuestros poderes tendremos que aplacar: puentes de arena, inundaciones controladas y un largo etcétera de manipulaciones del terreno.

Nada realmente nuevo hasta aquí: pero Eric Chahi, creador del mítico Another World, concibió el juego después de muchos años sin acercarse a los videojuegos, tras presenciar muy de cerca una terrible erupción volcánica. El juego, aparte de su exigente pero accesible mecánica, encuentra su mayor virtud en el temor que logra transmitir a los desmanes de nuestro planeta: contempla los tsunamis desde el punto de vista de los minúsculos nómadas, observa con respeto las erupciones volcánicas y hace que el jugador, toda una deidad, vea a veces frustrados sus intentos de salvar a los humanos porque la Tierra es más fuerte que él. From Dust se convierte, así, en el juego ecologista definitivo: el que nos muestra que no hay que tratar bien al planeta por bondad, sino porque más nos vale no cabrearlo.

IMITANDO LA REALIDAD

¿SIMULAR O MAXIMIZAR?

Hace ya tiempo que superamos que el arte no tenía, necesariamente, que imitar la realidad. Pero por desgracia, cuando algunos dicen que los videojuegos son un arte no tienen ni idea ni de qué es el arte...

A principios del siglo XX hubo una convulsión en el mundo del arte que no tenía precedentes, no se ha repetido y posiblemente no se repetirá. La primera de las vanguardias, el impresionismo, dejó claras un par de cosas: primera, el arte no tiene por qué ser importante. Se acabó de santos, dioses, reyes, paisajazos y ultrasímbolos. Un retrete, un dormitorio o un niño con la baba colgando son tan dignos de ser reflejados en una obra de arte como cualquier mandatario. Segundo, la realidad es como el artista quiere que sea. Esto, que ahora nos parece tan obvio y natural después de siglo y pico de expresionismo, abstracciones, surrealismo y... ehm... videojuegos japoneses, en su día fue un auténtico bombazo. Cuando un artista deformaba las figuras por efecto de la luz o del movimiento porque así es como lo veía, los críticos se echaban las manos a la cabeza: en vez de congelar un instante, los impresionistas plasmaban un movimiento, un deslumbramiento o un espejismo. Ni hablemos ya del resto del siglo, durante el que otras vanguardias convirtieron en material digno para el arte a sentimientos, berrinches, pesadillas o, simplemente, formas y colores sin aparente sentido más allá del estético.

No es difícil comprender por qué, teniendo en cuenta esto, a algunos nos gusta subrayar que los videojuegos son un medio en bragas desde el punto de vista expresivo: crítica y público siguen enganchados a una reivindicación del videojuego como una vacua (y muy poco artística) réplica de la realidad. Hace unas semanas, tuve la ocasión de echarle un vistazo en primicia a uno de los mayores blockbusters de la temporada: Battlefield 3. La presentación giró en torno, única y exclusivamente, al realismo extremo de un juego bélico. Mientras intentaba responder a la pregunta "¿qué tipo de pervertido puede desear una experiencia bélica realista?", la buena gente de DICE enumeraba diversos aspectos del juego que incidían en el realismo, el realismo y el realismo. Sonidos realistas ("tan desagradables y ensordecedores como en la guerra de verdad", llegaron a decirme con una sonrisa de oreja a oreja mientras yo buscaba con la vista la salida de incendios más cerca-





A DOS RUEDAS
Cosas que no hacen los coches de verdad: petarlo mucho, todo el tiempo, a todos los niveles.

El otro día se le ocurrió decir a un mondopixelero que habrá Mondo Píxel Vol. 4 para primavera. Ahora vamos a tener que hacerlo.

Para saber más



na), movimientos realistas (salió una nota de prensa de Electronic Arts para contar que una de las nuevas posiciones de los soldados era tumbarse) y tácticas realistas (un asesor militar que contaba con orgullo que fue prisionero de guerra en una operación antidroga peligrosísima se ha encargado de que los personajes no hablen como programadores a los que tiene que darle el sol más a menudo, sino como genuinos marines). Total: un reflejo de la guerra tan realista que eso se convierte en el único objetivo del juego, acaba siendo una meta por sí misma y por encima de otras consideraciones. Desde ese punto de vista, cuando vi que Modern Warfare optaba en su trailer del E3 por hacer que el protagonista emergiera de un submarino para encontrarse una Nueva York sumida en un aterrador brillo violeta y con



MODELOS REALES
Para los fans del automovolismo, es importante que los modelos de los coches que salen en los grandes juegos de conducción sean genuinos.





REALISMO AL SERVICIO DEL FETICHISMO
Por supuesto, aquí no despotricamos del realismo por el mero hecho de ser realista. Hay un realismo bien entendido, que reinterpreta lo que existe y le da un baño obsesivo inigualable en otros medios (recordemos: somos nosotros los que portamos las armas). Es el realismo que decide replicar con exactitud el sonido de las armas auténticas para componer una sinfonía ficticia propia. Es el caso, por ejemplo, de Black, cuya réplica exacta de armamento de asalto y ensordecedora mecánica pasillista esconde un enunciamiento muy perverso: "Imita a la realidad... solo cuando puedas mejorarla". Es decir, cuando puedas hacerla más divertida. Pero si Call of Duty o Battlefield poseen también esta enfermiza obsesión por la realidad, ¿por qué esta no la defendemos? ¿Por qué no nos sirve? Porque el realismo de los juegos bélicos actuales no tiene intención de comentar la realidad: la imitación del armamento es imitación por sí misma, sin discurso, exactamente igual que pasa con los coches de Gran Turismo. Años grabando sonidos de motores... ¿para qué? ¿Cuál es el objetivo?
En Mondo Píxel creemos que hasta la estética pura tiene su propio mensaje. Y nos parece fenomenal. Lo que no toleramos son videojugadores que exigen a los juegos fotorrealismo porque les da pereza ir al cine. Hasta ahí podíamos llegar.

Más sitios donde leernos: la flamante columna Mondo Píxel Lite en www.thecoolnews.com/blogs/mondo-pixel-lite.html



FORMULA 1
La única forma de hacerla divertida: dándole neones, dándole noche, dándole glamour. Fantaseando sobre cómo debería ser la realidad...

abundancia de edificios y monumentos paradigmáticos cayéndose a cachos, respiré aliviado. Aún hay quien prefiere maximizar a simular.

Los jugadores somos muy dados a clasificar a los otros jugadores (a nosotros mismos nunca: uno siempre es versátil, carismático, juega bien a todo y bate el record mundial del Combat School mientras ve la season finale de Breaking Bad). Antes se era de FIFA o de Pro, por ahí arriba hablábamos de que eso se va a convertir en si eres de Battlefield o de Modern Warfare, pero yo tengo una disyuntiva más definitoria para calar a los jugadores: ¿Gran Turismo o Burnout?

Por supuesto, conozco a gente que juega a ambas franquicias, pero es cierto que la devoción se orienta en uno u otro sentido según el tipo de jugador que se sea. Tienes que ponerte al volante de un coche virtual. La pregunta es tan sencilla como: ¿qué haces? ¿pisas a fondo pero cuidado con las curvas, o tiras el vehículo por un puente para ver cómo cae al vacío? ¿Te gusta la simulación o la emoción? Es una discusión que, en realidad, ha estado en los videojuegos desde su inicio, aunque obviamente el término simulación se entendía de forma distinta a ahora. El mítico Missile Command, hoy un clásico arcade, en realidad se veía como una aproximación seria a un mecanismo de defensa nuclear. Y los primeros gráficos vectoriales en 3D se veían como un paso hacia el realismo, que sin duda tendría aplicaciones de simulación en el futuro. Treinta años más tarde, esta disyuntiva se ha salido de madre, y parece que la única reinterpretación válida de la realidad en formato digital es la que se parece a su modelo. Una vez más (y van...), Final Fantasy VII tiene la culpa de todos nuestros males.

En realidad todo esto me recuerda a algo que explicaba estupendamente Javi Sánchez en "Doble vida", un soberbio artículo para el volumen 3 de Mondo Píxel (me vais a perdonar que cite un producto Mondo Píxel, pero para qué engañarnos: si no lo escribimos nosotros no lo escribe nadie), en el que entre otras muchas cosas, sugería no que los videojuegos estén para imitar, sino para crear una mitología pagana y paralela, que sustituyera nuestras aburridas vidas por fantasía y diversión. Entre líneas, parecía responder a la cuestión de "¿Simulas o maximizas?": en el mundo real hay poca diversión y, por tanto, hay poco videojuego. Pensémoslo la próxima vez que alguien intente convencernos de que hay que poner toda la potencia técnica de una máquina al servicio de simular el vello de los brazos de un marine. ■

MONDO VIEJUNO ¡¡PÍXELES COMO PUÑOS!!



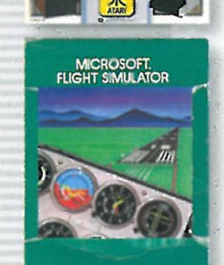
Simulación retro

REALISMO DE FÓSFORO VERDE

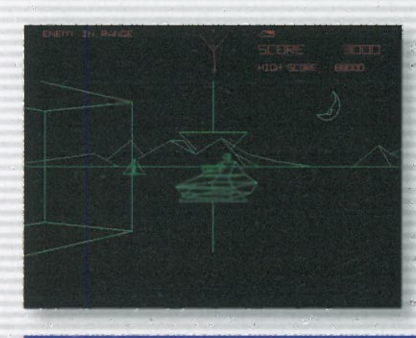
Como decíamos en el texto principal, desde el principio de los tiempos los videojuegos, con todas sus limitaciones tecnológicas, han tomado la realidad como modelo. Es ejemplar el caso del Battlezone vectorial de Atari, un juego que en su día supuso un salto sensorial de tal calibre que el Departamento de Defensa estadounidense indagó en la posibilidad de que esa tecnología sirviera para entrenar soldados y enseñarles a pilotar tanques.

Mucho más pacíficos son los simuladores de vuelo, superventas desde 1982 con el famoso Microsoft Flight Simulator y que llevó la fiebre por el realismo que siempre ha anidado en los videojuegos un paso más allá: juegos tan soporíferos como la realidad que están imitando. Vemos este subgénero, de hecho, como una especie de performance o broma práctica, aunque al parecer hay gente que no se ha enterado de que un producto como los simuladores de vuelo de Microsoft solo pueden estar concebidos por un cachondo

MARCADORES DEL PASADO
Altímetros, indicadores y crucetas











BATMAN

ARKHAM CITY

21.10.2011

BATMANARKHAMCITY.COM



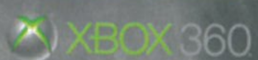






PlayStation Network

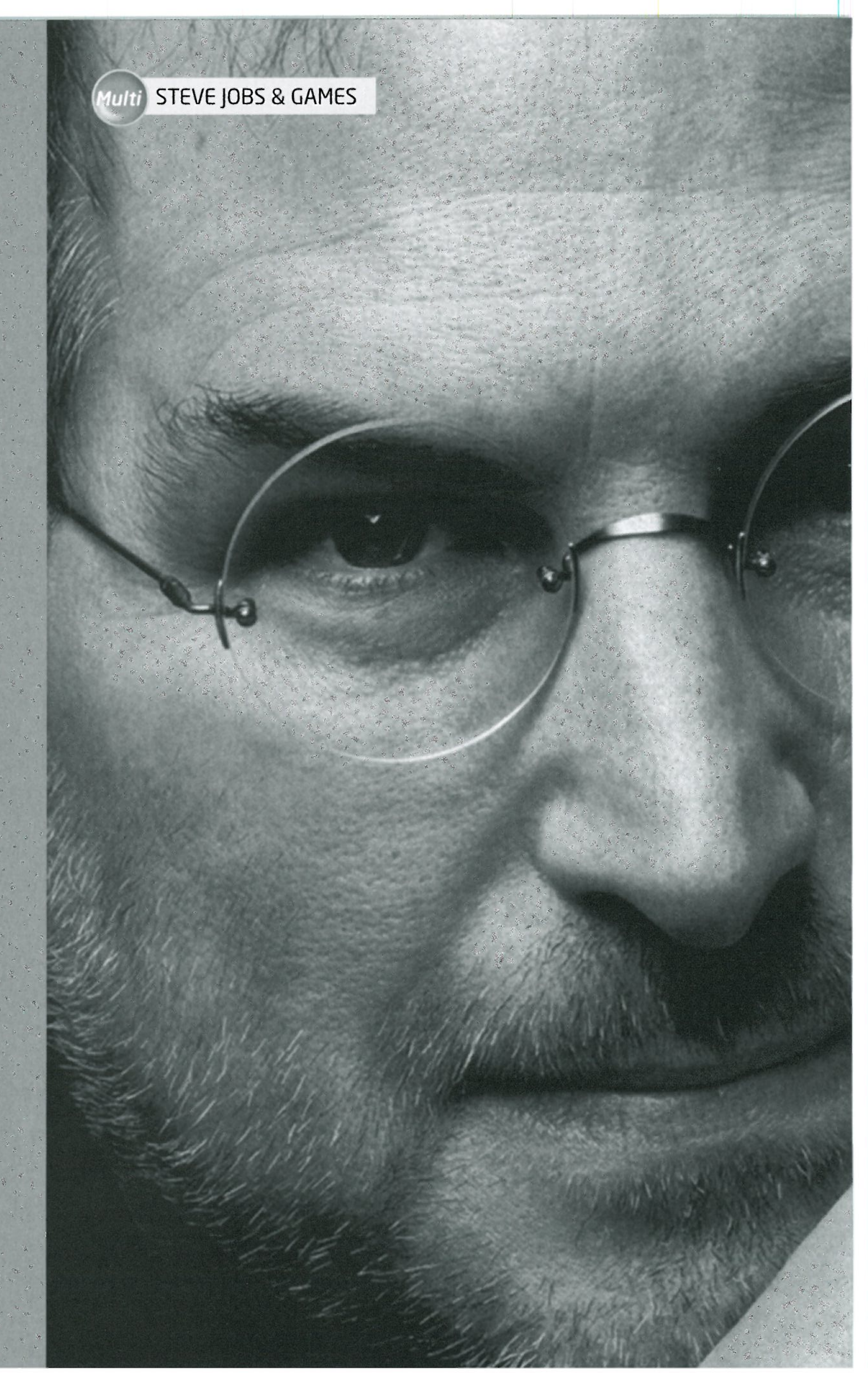
Games for Windows





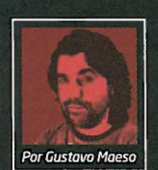


La madre del cordero, colega



EL HOMBRE QUE VIO EL FUTURO


Por Chema Antón


Por Gustavo Maeso

Se ha ido uno de los iconos tecnológicos del siglo XXI. También influyó en el futuro de los videojeugos.

Los videojuegos, como industria íntimamente ligada a la tecnología, se han visto favorecidos de muchos de los avances que Apple ha desarrollado en los últimos años y que ha incorporado a sus dispositivos. Sin embargo, el elemento que más ha modificado el futuro de los videojuegos no tiene que ver con ningún tipo de ingeniería, sino con una decisión estratégica que cambió, primero, la industria de la música. En 2003, Apple lanzaba iTunes Music Store, una herramienta que conectaba sus populares iPod con un enorme catálogo musical para facilitar la compra. En la primera semana, iTunes vendió 1 millón de canciones. El modelo consistía en desmembrar los discos y vender las canciones de forma individual. Un modelo que se replicaría con el lanzamiento del iPhone y las múltiples



aplicaciones a través de la App Store, entre ellas videojuegos. Lo que en un principio parecía solo un portal de compras se convirtió en el referente para la venta de software. La repercusión sobre las plataformas de videojuegos tradicionales, tales como Xbox 360 o PlayStation 3 fue la creación de catálogos de juegos online para descarga. Pequeños juegos, juegos antiguos e incluso juegos independientes como los que aparecían para, más adelante, el propio iPhone. Pero la consecuencia de esa forma de vender un contenido completo por partes todavía está siendo 'digerida' por la industria del videojuego. El sistema de videojuegos episódicos (GTA IV fue un buen ejemplo con tres entregas) es uno de los rasgos que queda de ese concepto de vender

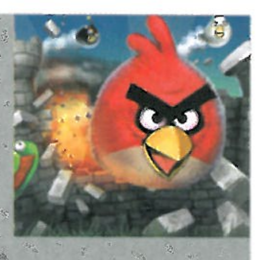
STEVE JOBS TAMBIÉN HA CAMBIADO EL MODO DE ABORDAR LAS PLATAFORMAS MÓVILES

el contenido dividido que introdujo la tienda iTunes en primer lugar. Consecuentemente, el sistema de precios de Apple ha arrastrado a la industria del videojuego a valorar los precios de sus cartuchos/dvds de una forma más adecuada y a, en muchos casos, diseñar nuevas plataformas que soporten las descargas de contenidos digitales, como tuvo que hacer Nintendo con su DSi, primero y luego con 3DS y su eShop. Optar por nuevos sistemas de distribución digital ha sido algo en lo que Apple, con sus dispositivos (iPod, iPhone, iPad) ha presionado de forma visible.

En lo tecnológico, existen muchos elementos en los que Apple ha podido intervenir para 'empujar' a ciertos avances en los videojuegos actuales. La realidad aumentada de juegos de DSi, PSP, 3DS o Vita, por ejemplo, era algo que se experimentó en juegos y aplicaciones de iPhone. Y, por supuesto, el mundo de los táctil a través de los dedos ha tenido dos repercusiones claras: el sistema de control adicional en la PS Vita y el diseño de WiiU. ■

LOS MEJORES JUEGOS PARA IPHONE Y IPAD

Nada más aparecer en nuestras vidas, el sistema operativo iOS ya comenzó a hacer guiños al mundo del videojuego. Y ahora...



Angry Birds
El eterno número 1 de la Apple Store, el juego más veces descargado de la historia de las descargas digitales... los pájaros cabreados. *Angry Birds* es un fenómeno social sin precedentes, un juego que ha devorado todas las plataformas donde se ha lanzado, pero que primero apareció en formato iPhone. Sin la tecnología ni la filosofía iOS nunca hubiera existido y nunca se hubiera convertido en lo que hoy es. Arrastra el dedo y lanza al pájaro contra los cerdos malvado. Simple, genial. **1**



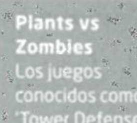
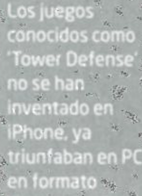
Order & Chaos
Parecía imposible en los primeros años de este sistema portátil. Nadie creía que un MMO pudiera funcionar en un iPhone. Pero ahora ya es una realidad. *Order & Chaos* no fue el primero en aparecer, pero ha sido el más grande en triunfar y no tiene nada que envidiar a títulos como WoW. **2**



Fruit Ninja
Otro juego que, de manera increíble, ha triunfado con la simplicidad por bandera. Frutas que saltan sobre la pantalla y, como si nuestro dedo índice fuera una catana, tenemos que cortar al vuelo. La pantalla táctil del iPhone, del iPod Touch y del iPad no necesita mandos ni botones y crean nuevas formas de jugar. **3**



Doodle Jump
El acelerómetro integrado en el iPhone ha hehco que los creadores de videojeugos lo utilicen de las maneras más variadas posibles para crear nuevos juegos. Jugar con la física es sencillo, intuitivo y eficaz. *Doodle Jump* es un ejemplo genial. Un salto eterno que hay que manejar a golpe de equilibrio. **4**


Plants vs Zombies
Los juegos conocidos como 'Tower Defense' no se han inventado en iPhone, ya triunfaban en PC en formato flash, pero han explotado de manera indiscriminada en la pantalla del teléfono de Apple (y luego en iPad son ya un éxito arrollador). Pero de entre los miles de ellos, las batallas de las platas contra los zombies han conseguido la fama eterna. Un juego sencillo pero adictivo como pocos. Las plantas y los zombies ya tienen merchandising y vida más allá de los sistemas de Apple. ¿Hay alguien a quien no le guste este juego? **5**



Infinity Blade
Tuvieron que pasar unos años y varias actualizaciones del iOS, pero tras la jugabilidad tenía que llegar la potencia gráfica. Y uno de los primeros ejemplos que nos dejó helados fue el juego de Epic Games, *Infinity Blade*. No es el jeugo más adictivo y jugable del mundo, pero sus gráficos... ¡ay mamá! **6**



Metal Gear Solid Touch
El iPhone se convierte, como muchos intuyeron, en la mejor, más potente y más versátil videoconsola portátil del momento. Y la prueba final es que las franquicias de toda la vida llegaran a iOS. Para muestra, un botón: Konami crea uno de los mejores juegos para iPhone con *Metal Gear Solid Touch*. **7**



Cut the Rope
No tiene tanto tiempo como *Angry Birds* o *Plants vs Zombies*, sino que ha aparecido hace bien poco. Pero ya tiene un lugar en el Olimpo de los juegos más carismáticos y adictivos de esta plataforma. *Cut the Rope* es sencillamente genial. Consigue atrapar con sus cientos de niveles y con su mecánica simple: corta la cuerda. La física, los obstáculos y, sobre todo, la personalidad de su entrañable protagonista glotón hacen que sea uno de los favoritos de los usuarios. Otro juego que se convertirá en un clásico. Y si no, al tiempo. **8**



Chaos Rings
Es cierto que no cumplió con las expectativas que había creado (aunque sí se puede decir que fue el título más caro de la Apple Store), pero *Chaos Rings* supuso el desembarco de otra grande en iOS, Square Enix. Los creadores de *Final Fantasy* han llegado con fuerza y ya nutren la Apple Store de muchas joyas. **9**

A GAME WITH JOBS

La influencia de Steve Jobs en el mundo de los videojuegos ha sido y será mucho más de lo que podemos imaginar. > ***por Miguel Ángel Uriondo - @uriondo Actualidad Económica***

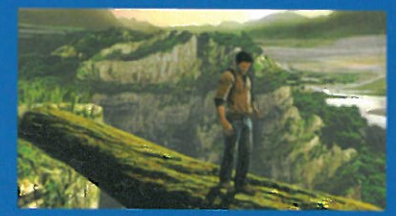
La revolución que ha supuesto Apple para el mundo del videojuego es comparable a la que el impresionismo tuvo para el del arte. Gracias a Steve Jobs hoy tenemos a Sir Lawrence Alma Tadema pintando en Londres el Mass Effect 3 mientras Monet participa en las exposiciones parisinas con Angry Birds o A Game With Balls. Frente a un mercado "clásico" del videojuego, con grandes producciones para consola que dependen del éxito de las grandes franquicias, nace un grupo de rebeldes con menos medios que aprovechan el tirón popular de Apple y, por extensión, de otros ecosistemas móviles, para ganarse su lugar bajo el sol. ¿Y cuáles son sus herramientas? Las mismas que las del impresionismo. Si este movimiento intentaba plasmar la impresión de la luz en un instante, sin fijarse en la forma que la proyectaba, los nuevos estudios se dedican a intentar quitar todas las capas de cebolla que rodean el videojuego para quedarse con el corazón de otro concepto difícil de aprehender, el de la "diversión". Esa magia que atrapó a John Tones en la edad de los ocho bits y que ahora vuelve a brillar.

Para que tanta gente intentase encerrar tantas horas de entretenimiento en tantas aplicaciones por menos de dos euros, o incluso gratis, hacía falta una plataforma visionaria. Me gustaría agradecerle a Steve Jobs la creación de las apps, pero tendrá que ser en otro momento. Ahora tengo que mejorar mi puntuación del Stardunk.

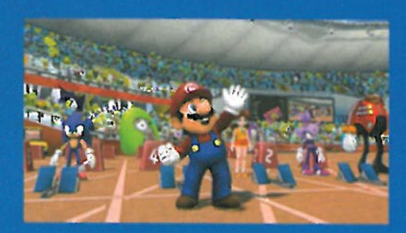


> Avances

Los primeros vistazos de los juegos que vienen







PS3 PC 360 SAINT'S ROW: THE THIRD

LOS SAINTS SE MUDAN DE BARRIO

MALOS, CHULOS Y FAMOSOS

La tercera entrega de *Saint's Row* se pasa, definitivamente, al lado más cachondo, gamberro y obsceno de la acción videojueguil. ¿Te apetece probar?

El sandbox de Volition llega con su tercera entrega y, ahora sí, podemos decir que ha encontrado su sitio, su propio camino, su esencia. Lejos queda ya su debut, que se quedó un poco a medio camino de todo, siempre a la sombra alargada de *GTA*. Ahora, la saga de los Saints vuelve multiplicando la diversión que ya marcó su secuela, convertido en un título de acción que no busca la seriedad ni el realismo, sino la diversión pura y dura: un juego gamberro, violento, obsceno y absurdo a partes iguales. Pero, maldición, el resultado es tremendamente divertido.

Los Saints, que ahora son personajes famosos que firman autógrafos y hasta tienen una cadena de tiendas con todo tipo de merchandising con su nombre, deciden exportar su dominio a una ciudad vecina, Lannisport. El único problema es que en esta ciudad ya hay una organización que 'corta el bacalao': el Sindicato. Esta organización criminal controla a las tres pequeñas bandas que se reparten los

PS3 PC 360

Saint's Row: The Third

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Volition**
Editora: **THQ**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **18 de noviembre**
Idioma:
Textos
Voces

barrios de la ciudad. Y nuestro objetivo, como miembro destacado de la banda de los Saints, será ir tomando el control de la ciudad poco a poco, calle a calle, hasta que Lannisport sea territorio Saints, como tiene que ser.

El juego comienza tras una delirante puesta en escena, con un impresionante editor de personaje. Una tremenda aplicación en la que crearemos a nuestro protagonista para dotarle de un aspecto único (y para ello podemos hacer que tenga la piel de colores, por ejemplo). Después, aterrizaremos en Lannisport -literalmente- para hacernos con el control de los asuntos de los Saints en la nueva ciudad. Hay que ir con pies de plomo, que esto es territorio comanche, pero enseguida »





TODOS LOS MAPAS DEL multijugador se basan en la campaña.

» tendremos ayudas: contactos en la ciudad, gente de confianza. A ellos tendremos que llamar por teléfono para que comiencen a darnos instrucciones y a encargarnos nuestras primeras misiones en la ciudad.

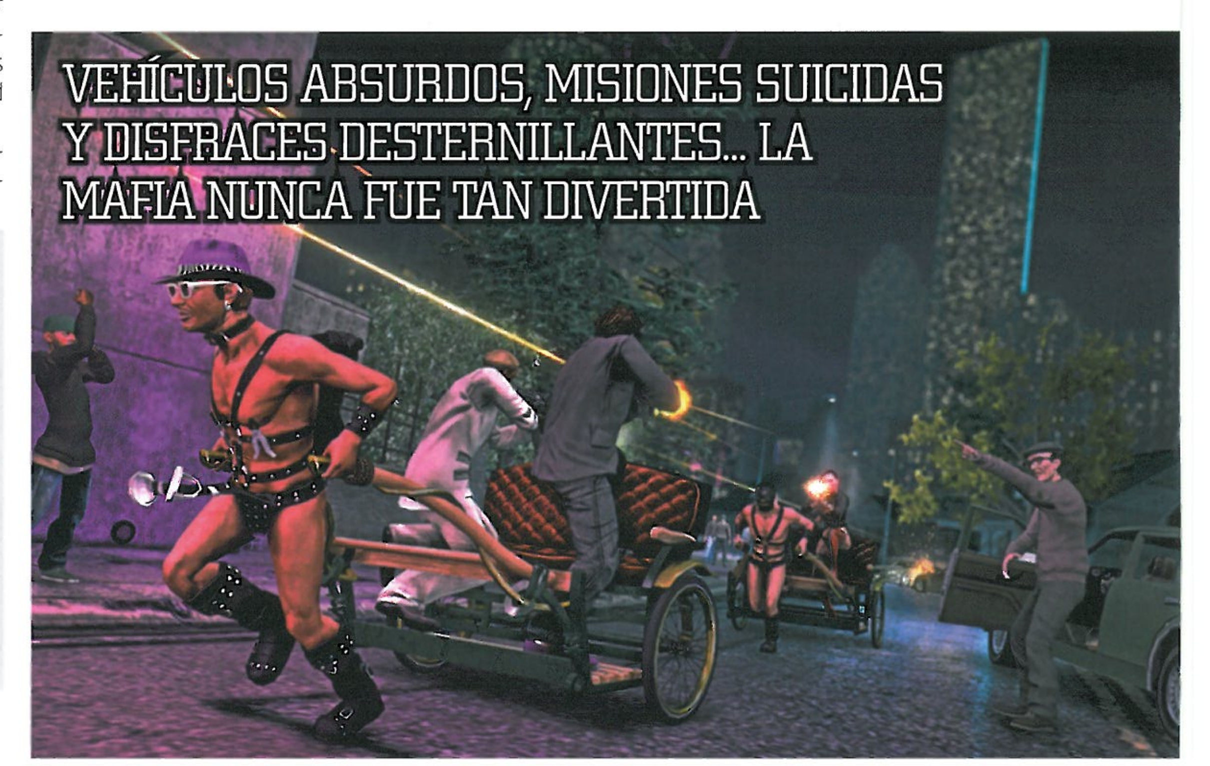
Por supuesto, esto es un sandbox, con una ciudad algo más pequeña que en entregas anteriores, pero mucho más densa, es decir, mucho más llena de actividades y lugares interesantes donde acudir. Como es costumbre, las misiones principales harán que la historia principal vaya avanzando, pero la ciudad está llena de actividades para hacer. Desde pequeñas misiones para destrozar un barrio a los mandos de un tanque del ejército hasta pequeñas diversiones cotidianas como conseguir disfraces absurdos, armas aún más absurdas o molestar a los transeúntes de las maneras mas sádicas posibles. La libertad es total en este juego.

En *Saint's Row: The Third*, la conducción y los vehículos tienen una importancia vital en este juego, incluyendo la gran cantidad de modelos y opciones de personalización, elementos que no nos han defraudado. Conducir por Lannisport es una verdadera pasada y los vehículos y todos sus extras te sorprenderán.

A medida que ganemos pasta, podremos hacer de todo en la ciudad, desde cambiarnos de sexo a mejorar nuestro vestuario, nuestro garaje o nuestra armería personal. Pero también podremos ir mejorando las habilidades de nuestro personaje a nuestro gusto y en todos sus aspectos del juego (combate cuerpo a cuerpo, diapro, carrera, conducción, popularidad, camuflaje entre las bandas opuestas, etc.). Toda ayuda es poca en esta ciudad sin ley. El juego, en general, te atrapa con sus divertidas misiones, su acción brutal y desenfadada y su historia alocada y exagerada hasta la náusea.

Somos muy fans de los Saints, de su estilo de juego, su estética y sus sorpresas multijugador. El mes que viene, más. ■

MANEJAR HELICÓPTEROS O SALTAR al vacío en paracaídas, son dos de las actividades más divertidas.



VEHÍCULOS ABSURDOS, MISIONES SUICIDAS Y DISFRACES DESTERNILLANTES... LA MAFIA NUNCA FUE TAN DIVERTIDA

Las Bandas

LA DELINCUENCIA VA POR BARRIOS

Tres son las pequeñas bandas que controlan las calles de Lannisport, todas bajo la protección del Sindicato. Nuestro objetivo es acabar con el poder de todas ellas, desde dentro y poco a poco. Las tres bandas son los Luchadores (ex estrellas del wrestling enmascaradas y con muy mala leche), los Deckers (hackers informáticos fanáticos de Tron) o la STAG (unidad Táctica Especial Anti-Bandas del gobierno). Contra todos ellos, y alguna que otra pequeña facción más, tendrás que dar el callo para hacer de Lannisport territorio Saints.

FUERZA

CORAJE

DESTREZA

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
LA GUERRA DEL NORTE™

UN ANTIGUO MAL SE ALZA DE ENTRE LAS SOMBRAS. SAURON ESTÁ REUNIENDO A SUS FUERZAS OSCURAS. MIENTRAS, EL ALIADO DE SAURON, AGANDAÛR, SE PREPARA PARA LA CONQUISTA DE LAS TIERRAS DEL NORTE. LA ÚNICA ESPERANZA DE LA COMUNIDAD YACE EN LAS BRILLANTES LLAMAS DE VALOR QUE SE ATREVEN A DESAFIAR LAS CORRIENTES DEL MAL.

ESCOGE ENTRE ELFO, ENANO O HUMANO Y PARTICIPA EN UN BRUTALMENTE REALISTA COMBATE CONTRA LA EMBESTIDA DE FORMIDABLES ENEMIGOS; ORCOS, GOBLINS, ARAÑAS, DRAGONES, TROLLS Y MUCHO MÁS. MEJORA TUS ARMAS Y ARMADURA Y HAZ CRECER TUS HABILIDADES CON EL ARCO, LA MAGIA O CUERPO A CUERPO.

ESCOGE A TU HÉROE, SIGUE TU CAMINO Y DEFIENDE EL NORTE.
FALLA Y TODA LA TIERRA MEDIA CAERÁ.









snowblind studios







Games for Windows







PSV UNCHARTED: GOLDEN ABYSS

LAS AVENTURAS DE DRAKE EN TU PROPIO BOLSILLO

¿No es ya fascinante de por sí? La genial saga de aventuras de Naughty Dog se transporta al nuevo universo portátil de Sony y las sensaciones no pueden ser mejores. Bend Studio ha trasladado lo mejor de la franquicia original adaptando orgánicamente las propiedades de PS Vita.

Sin duda alguna, la nueva consola portátil de Sony tiene por delante un futuro más que prometedor. La mayoría de franquicias que triunfaron en sus hermanas mayores van camino de aterrizar en esta plataforma y, por supuesto, la saga de *Uncharted* no podía faltar en esa lista.

Sony Bend, desarrolladora filial de SCE Worldwide Studios, ha tomado buena cuenta de todo el trabajo realizado por Naughty Dog para trasladar lo más fielmente posible los grandes resultados cosechados por la serie en PlayStation 3, de tal forma que esta suerte de 'spin-off' resulte lo más parecido posible a la trilogía original. Según lo visto, parece que lo están consiguiendo.

Si en vez de estar sujetando la máquina con nuestras propias manos, nos hubieran dado el mando de PlayStation 3 para jugar en una pantalla plana de los tamaños habituales, nos habríamos creído que estábamos ante el primer título de la serie como mínimo. Y es que no cabe duda de que el potencial de este pequeño pero sofisticado "juguete" está casi a la altura de su pariente mayor o, al menos, sí al nivel que lucían los juegos de su etapa inicial.

Metiéndonos en harina, ***Uncharted: Golden Abyss*** combina de forma magistral las tres vertientes jugables habituales de la franquicia: aventuras, acción y plataformas; pero adaptando, a su vez, las funcionalidades propias incoporadas en PS Vita. Nos referimos, por ejemplo, al uso de la pantalla táctil frontal y al panel táctil trasero, ya que estos nos servirán para realizar la mayoría de movimientos requeridos, pero siempre dándonos la posibilidad de emplear también los botones clásicos (y más cómodos que nunca gracias a sus dos sticks). De esta forma, podremos escalar por las típicas cornisas



Combates

EN LA MISMA LÍNEA

A pesar de que en la demo que pudimos probar no se producían tiroteos ni peleas, los vídeos vistos hasta ahora nos aseguran que la jugabilidad de los combates seguirá intacta, implementando con gran acierto las características propias que nos brinda la pantalla táctil.





Uncharted: Golden Abyss

Género: **Acción/Aventuras**
Desarrolladora: **Sony Bend**
Editora: **Sony**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **2012**

Giroscopio y acelerómetro

EL SIXAXIS SIGUE AHÍ

Al igual que en las demás funcionalidades de la nueva consola, Sony Bend no quiso restar importancia al potente sensor de movimiento Sixaxis de PS Vita, por lo que en diversas ocasiones se nos obligará a usar este sistema. Es el ejemplo de cuando tengamos que hacer equilibrio en una pasarela o para balancearnos cuando estemos colgados de una liana o una cornisa. Sin embargo, ésta puede ser la faceta implementada más forzosamente, pues la dificultad del calibraje en ciertos momentos provocaban una jugabilidad algo fallida.

tan sólo trazando el camino que queremos recorrer con el dedo o guiando a Nathan con los analógicos al estilo tradicional. Además de esto, el panel táctil trasero se ha conseguido implementar al juego de una forma totalmente orgánica, ya que, por ejemplo, podremos trepar por las distintas lianas empleando un gesto con los dedos similar al que hará nuestro protagonista con las manos, ampliando aún más si cabe la sensación de realismo e interactividad.

La trama argumental nos situará, según la compañía responsable, un tiempo antes de los acontecimientos sucedidos en el primer título. Como de costumbre, nuestro héroe se va tras la pista de una masacre. Esta vez, una ocurrida sobre una expedición española hace 400 años. Esta aventura le llevará hasta el corazón de la jungla centroamericana en busca de una ciudad perdida. Por el camino conocerá nuevos personajes como Jason Dante (un antiguo amigo suyo que hará las veces de Sully) y la bella Marisa Chase (nieta de un arqueólogo desaparecido).

De la faceta técnica solo podemos decir una cosa: las imágenes hablan por sí solas. La pantalla OLED de cinco pulgadas da de sobra para mostrar un apartado visual que no desentonará en absoluto con la exigencia de una saga como ésta. Y el apartado sonoro ha sido igual de mimado que en los títulos de sobremesa, acompasando las escenas con temas grandilocuentes o que generen tensión según los acontecimientos que se van produciendo.



EL CONTROL DE PS VITA NOS ayudará mucho en las típicas secciones de 'plataformeo'

COMO SE PUEDE VER, los gráficos no tienen mucho que envidiar a los otros títulos.

NO DESENTONARÁ CON LOS JUEGOS DE SOBREMESA

No sabemos si Greg Edmonson, el compositor de la saga original, será el encargado de su banda sonora, pero el resultado seguro que no defraudará ni a los seguidores de Nathan Drake ni a los que jueguen a Uncharted por primera vez. ■

360 PS3 GOLDENEYE 007: RELOADED

EL JAMES BOND QUE GOLPEA DOS VECES

Hace un año Eurocom lanzó para Wii un interesante juego de Bond basado en el mítico Goldeneye. El resultado fue más que aceptable, por lo que se ha aprovechado para traer el juego a las consolas más potentes.

Si pudiéramos hacer una votación global sobre los títulos más importantes para el mundo de los videojuegos es seguro que el *Goldeneye* original estaría en el listado. Se trataba de un título único y bien trenzado que supo dar con la tecla exacta para lograr el equilibrio perfecto entre su modo campaña y las opciones multijugador.

Por eso, con solo nombrar el juego se consigue que una legión de jugadores acabe haciendo cola en la tienda de videojuegos más cercana. Aprovechando este tirón, diversas compañías han lanzado sus propias versiones de esta aventura de 007. Primero fue Electronic Arts con el infame *Goldeneye Rogue Agent*, y el año pasado le tocó el turno a Activision. En este último caso, se consiguió un buen resultado que casi servía como homenaje al título original. Sin embargo, su mayor problema fue la plataforma para la que estaba desarrollada, Wii. Por eso precisamente el título pasó casi de puntillas.

Queriendo solucionar esto, Eurocom ha dedicado el último año a portar el título a las consolas de sobremesa mayores. Se trata de una adaptación bastante fiel en lo que respecta a la experiencia para un jugador, con un desarrollo igual a la versión original. Esto no será necesariamente malo, ya que la campaña que se incluye es suficientemente variada e intensa como para entretener sin problemas a los fans de los títulos subjetivos. Mezcla momentos de sigilo con la acción más frenética, combates en vehículos, pequeños puzles, etc.

Será en sus apartados técnicos donde notemos mayores diferencias. En gran parte esto es culpa del motor gráfico creado para la ocasión, que aporta un extra de nitidez a las texturas, permitiendo, además, un mayor detalle en general. Sin embargo, el peso del original se deja notar con momentos que dejan ver su origen.



TAMBIÉN PODREMOS CONTROLAR UN amplio rango de vehículos. Aquí un ejemplo: tanque.



Añadiendo valor

MOVE Y MÁS

Desde el primer momento, Eurocom ha sido consciente de la necesidad de añadir valor al título respecto a la versión que ellos mismos desarrollaron hace un año. Por eso han creado un nuevo motor gráfico, mejorado las rutinas de la IA, retocado y ampliado las opciones del modo multijugador... Pero aún querían más. Por eso han querido aprovechar la experiencia adquirida con los controladores de movimiento para permitir a los jugadores usar su Playstation Move para disfrutar de la experiencia de juego que están creando. Será incluso compatible con el pistolón Sharp Shooter que se lanzó a la vez que Killzone 3. Parece que aún están retocando el retardo de los movimientos con este modo. Seguro que lo solucionan antes del lanzamiento.

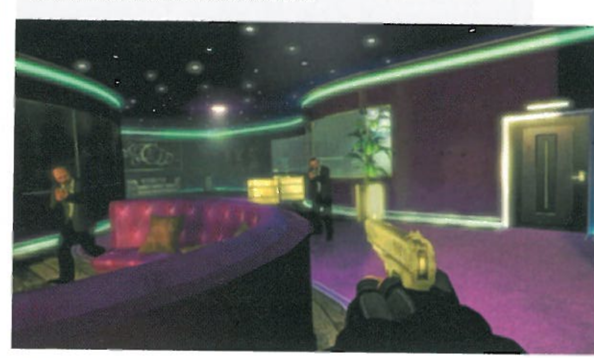
360 PS3

GoldenEye: 007: Reloaded

Género: **FPS**
Desarrolladora: **Eurocom**
Editora: **Activision**
Jugadores: **1-4**
Online: **2 a 16**
Lanzamiento: **Noviembre**



LA IA DE ENEMIGOS también ha sido retocada para mejorar la experiencia.



EL CLUB DE BARCELONA del original de Wii vuelve a hacer acto de aparición en esta ocasión.









BOND, ENCARNADO POR DANIEL Craig, tendrá a su disposición decenas de gadgets diferentes.

La cosa cambia con los modos multijugador, que a pesar de basarse en los del *Goldeneye* del año pasado, sí presentan novedades de bulto. Para empezar todos los mapas existentes se han revisado y modificado para optimizar la experiencia. Además, se han añadido cuatro nuevas localizaciones en las que podremos jugar toda una pléyade de modos de juego más allá de los simples todos contra todos solos y por equipos.

Como no podía ser de otra forma, no se elimina uno de los grandes aciertos de la versión que ya conocíamos, la posibilidad de jugar a cuatro jugadores con pantalla partida. Un detalle muy de agradecer para aquellos que gozan de una tele de grandes dimensiones y una mala conexión a la red de redes.

También se ha aprovechado para retocar la experiencia de juego en este apartado, optimizando el sistema de evolución de personajes y el esquema de desbloqueos ya conocido. Por lo que se ve, en Eurocom son conscientes de sus errores.

La pieza final del puzle es el nuevo modo de operaciones especiales, Mi6 Ops, que nos pondrá a jugar en solitario en busca de la mejor puntuación para los marcadores online. Las opciones son eliminación (matar un número de enemigos concreto), defensa de objetivos y sigilo. Se juega en los mapas del modo multijugador. ■

UN DIGNO SUCESOR DEL JUEGO DE NINTENDO 64 QUE AHORA LLEGA A LAS CONSOLAS MÁS POTENTES



MARIO ES LA ESTRELLA MEDIÁTICA DE SEGA

Ha convertido en superventas los dos lanzamientos anteriores y, a falta de innovación, los jugadores tendrán que conformarse con un buen multijugador.

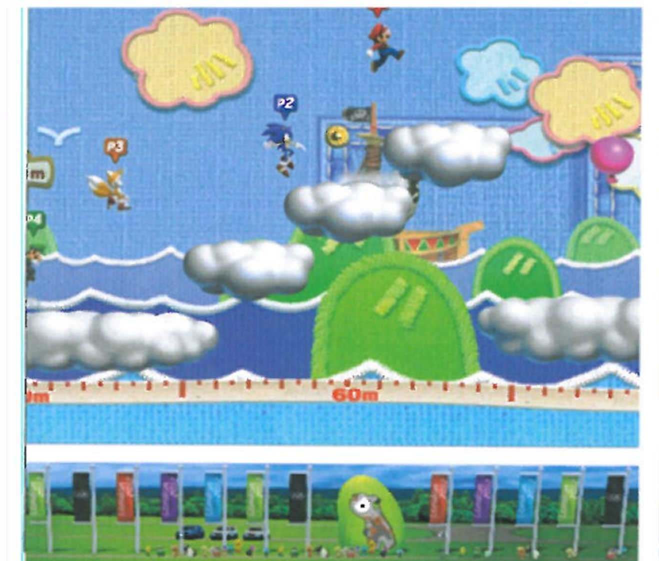
Se estrenaron con los juegos olímpicos de Pekín en 2008 y parece que dieron con la tecla perfecta. El 'matrimonio' entre Sega y Nintendo dio como resultado entonces un party-game deportivo en el que los personajes de sus sagas más populares, las de Sonic y Mario, se daban la mano de la forma más competitiva y pacífica. Demostraron un excelente espíritu olímpico a la hora de combinar elementos de ambas series y cuajaron un buen juego de juegos con la excusa de los deportes de los Juegos Olímpicos. La experiencia se repitió con los Juegos Olímpicos de Invierno de Vancouver en 2010 y las ventas demostraron que la mezcla funcionaba. Dos años después estamos a las puertas de Londres 2012 y la antorcha olímpica de Mario y Sonic vuelve a pasar por las consolas de Nintendo. La versión de Wii ya la hemos saboreado, la de 3DS no verá la luz hasta el año que viene.



EL NIVEL GRÁFICO DEMUESTRA que la 3DS tiene muchas cosas nuevas que ofrecer.

Pocas novedades

Si bien estamos ante un título completamente nuevo, la mecánica sigue una línea continuista respecto a los juegos anteriores. Por un lado encontraremos las pruebas deportivas, que se dividirán en dos grupos: las reales y las más fantasiosas; por otra parte, los retos que se proponen a modo de minijuegos y que irán comprendiendo diferentes fases o mundos, esta vez ambientados en escenarios londinenses.







INCLUSO SONIC QUEDA ENSOMBRECIDO por el propio Mario.



Mario & Sonic en los JJOO-London 2012

Género:
Party game / Deportes
Desarrolladora:
Sega
Editora:
Sega
Jugadores:
1-4
Online:
No
Lanzamiento:
18 noviembre 2011
Idioma:
Textos



LOS MINIJUEGOS PARA CUATRO son la parte más valiosa del juego.

Si existe una diferencia con los juegos anteriores es que en este caso la mayor parte de las pruebas permiten el juego con el mando en horizontal. En lugar de pretender que el jugador despliegue sus dotes físicas, en la mayor parte de los juegos se podrá controlar la acción con la cruceta y dos botones. En determinadas pruebas, como la de las canoas o la natación sincronizada sí se exigirá un uso del control por movimiento típico de Wii. Sin embargo, parece que el título huye de obligar al jugador a hacerlo.

Si por un lado encontramos que ahora el juego es más accesible, también es menos fresco. La idea es la misma y cambian las pruebas, pero, sinceramente, entre *Wii Play*, *Wii Sports* y demás juegos similares, la idea de Sega se queda un poco corta de contenido. Solo la prueba de natación sincronizada, entre las pruebas deportivas, y alguna de las misiones del modo campaña, que recordaba más a un *Pac-Man* que a nada que tuviese que ver con olimpismo, llaman realmente la atención. Seguramente con el periodo navideño de por medio, un reclamo amigable como los aros olímpicos y un par de caras bonitas en la portada como las de Sonic y Mario harán que el juego sea superventas, habría que preguntarse si merecidamente. ■

CARAS BONITAS COMO LAS DE SONIC Y MARIO HARÁN QUE SEA SUPERVENTAS

360 PS3 PC EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA GUERRA DEL NORTE

LA TIERRA MEDIA, AHORA SIN J.R.R. TOLKIEN

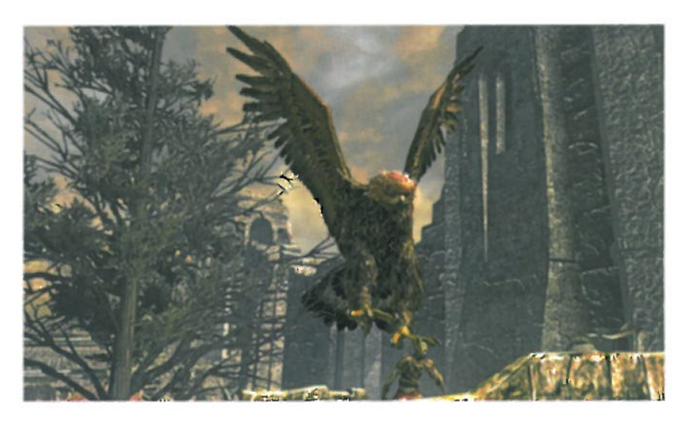
Todos ya sabemos la historia del Anillo Único y como Frodo Bolsón consiguió llegar al Monte del Destino para acabar con su maldición. Tolkien lo relató, Peter Jackson lo filmó y millones de personas lo disfrutaron. Pero aún queda historia por contar...

Parece que la Tierra Media ideada por J.R.R. Tolkien se resiste a pasar al olvido. Por si no fuera suficiente con los libros, las películas -presentes y futuras- y los incontables videojuegos basados en su literatura, aún hay más. ¿Qué? Os preguntaréis algunos, sin esperar una respuesta tan sorprendente.

Y es que desde que la licencia para hacer videojuegos basados en este universo pasó a manos de Warner, ha intentado ponerse las pilas para recordarnos lo guay y molón que era Aragorn y sus compatriotas. Ya lo vimos hace unos meses en *El Señor de los Anillos: Las aventuras de Aragorn*, un título regulero en Wii, con un casi vergonzoso port para Playstation 3.

Quizás con la intención de redimirse de aquel traspiés 'no tan brillante' llega *La Guerra del Norte*, un título que no necesita basarse directamente en la literatura previa para poner los dientes largos a todos esos amantes de la espada y brujería.

Se sitúa durante el gran conflicto de la Tierra Media, aunque cambia el escenario a las luchas vividas y no narradas en las tierras del norte. La puesta en escena bebe directamente de las películas, por lo que ya conocemos el aspecto que tendrán muchas de los enemigos y localizaciones que encontraremos. Así podremos visitar Ettenmoors, Fornost, Mirkwood o Monte Gundabad por primera vez, o volver a Rivendel para departir con Gandalf y Frodo en mitad de una gran aventura.



TRES JUGADORES PODRÁN COOPERAR EN LA AVENTURA



Snowblind Studios

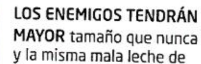
ROLEROS CON PEDIGRÍ

No es precisamente casualidad que sea este estudio de desarrollo y no otro el que lleve a buen puerto este proyecto. Se trata de un grupo de profesionales que se han especializado en los últimos años en títulos de rol con un fuerte componente de acción. Así, son los responsables de la saga *Champions* y del excelente *Baldur´s Gate Dark Alliance*. Pero esto fue antes de comenzar a formar parte de los estudios de Warner Bros. en 2009. Desde entonces se han ocupado en cuerpo y alma al desarrollo de este título, que aprovecha el motor gráfico -aunque muy mejorado- de su anterior lanzamiento, el ya citado *Dark Alliance*. ¿Será suficiente para los tiempos que corren en la actual generación de consolas?





ESDLA: La Guerra del Norte

Género: **Acción/rol**
Desarrolladora: **Snowblind Studios**
Editora: **Warner Bros**
Jugadores: **1-3 (coop)**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **Noviembre**
Idioma:
Textos 
Voces 



CADA UNO DE LOS personajes tendrá sus propios golpes y habilidades.



LOS ENEMIGOS TENDRÁN MAYOR tamaño que nunca y la misma mala leche de siempre.



DISEÑADO COMO UN TÍTULO COOPERATIVO PERO APTO PARA SER JUGADO TAMBIÉN EN SOLITARIO



Su jugabilidad se enmarca dentro del género del rol, aunque debemos olvidarnos de aburridos turnos. *La Guerra en el Norte* sigue el hilo de los últimos títulos de este género y nos permitirá atacar -con sus correspondientes combos- y movernos con total libertad durante cada uno de los combates.

Por supuesto, no será lo mismo controlar a un enano que a un arquero o una elfa. Esas serán precisamente nuestras tres opciones de inicio, Eradan el motaraz, Farin el enano y Andriel la elfa. Todos ellos se podrán personalizar en su aspecto, permitiendo una especialización posterior en áreas más allá de la clase inicial -y obligatoria- de cada uno de los personajes -gracias a los puntos de experiencia y la flexibilidad del sistema de mejoras-.

Por otra parte, cada uno de los personajes tendrá una habilidad especial y única. Por ejemplo, el enano puede horadar el terreno para buscar gemas que luego podrá engarzar en sus armas. Las posibilidades son amplias e incluyen muchas de las mecánicas clásicas de este tipo de lanzamientos. Como no podía ser de otra forma, las conversaciones también serán una parte importante de la mecánica, con un sistema que nos recuerda al visto en el genial *Mass Effect*, aunque para esta ocasión se obvia el componente moral de nuestras charlas. A este respecto, la gente de Snowblind Studios ha llegado a declarar que algunas de nuestras decisiones a la hora de conversar con NPC podrían influenciar el devenir posterior de la aventura tanto a nivel argumental como en lo referente a los contenidos de las misiones.

Todas estas características suenan bien, pero resultan ser música celestial cuando introducimos uno de los elementos clave de la aventura, el componente cooperativo. Hasta tres jugadores podrán participar de manera simultánea a través de internet en nuestra aventura, colaborando en las misiones y elaborando diferentes estrategias de ataque. Si preferimos el disfrute solitario de este título, también será posible, gracias a la inclusión de un sistema de órdenes a nuestros compañeros, que nos acompañarán en todo momento.



NUEVAS INCORPORACIONES A NUESTRO 'Dream Team' de soldados.

Sin lugar a dudas, parece que estamos ante uno de los títulos más prometedores basados en esta licencia. Y aún habría que añadir detalles como el modo de retos para competir con nuestros amigos, la posibilidad de volver a jugar la historia con mayor dificultad pero manteniendo el equipamiento o el hecho de que vamos a estar ante el juego más sangriento que se ha visto en la Tierra Media. Habrá que echar un ojo (y no de Sauron) a este interesante desarrollo. ■

360 KINECT SPORTS SEASON 2

¿QUERÍAS DEPORTE? TOMA DOS TAZAS DE KINECT

Kinect Sports fue, junto a Dance Central, el título del sensor de movimiento que más lo petó las pasadas navidades. Rare vuelve a apostar fuerte por una fórmula segura: mucha diversión, solo o en compañía, y un puñado de deportes con los que pasarlo de muerte.

Si echamos un vistazo al catálogo de Kinect, las navidades de 2011 van a ser muy parecidas a las de 2010. Sí, esta vez tendremos muchos más títulos entre los que escoger y alguna que otra baza segura - *Child of Eden* - pero en Marca Player nos jugamos el dedo gordo del pie a que los superventas van a volver a ser *Dance Central 2* y ***Kinect Sports 2***.

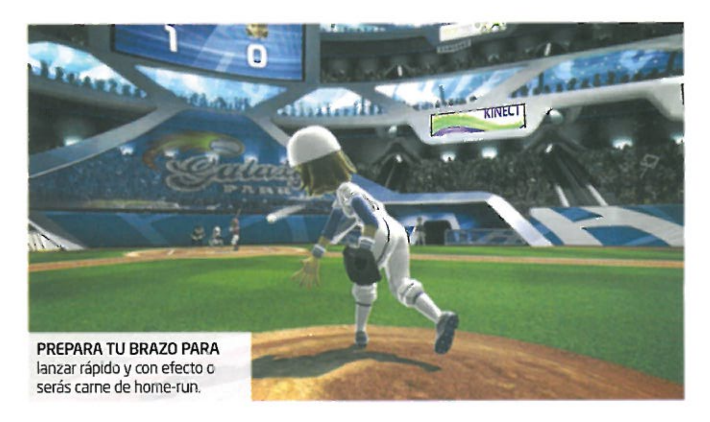
Nos trasladamos hasta Birmingham, a los estudios de Rare, para ver de primera mano el aspecto que tendrá la segunda temporada de su título casual de deportes. Tendremos un puñado de juegos nuevos, la posibilidad de mandar retos online a amigos o a otros usuarios de nuestra misma consola y un buen saco de horas de diversión, sobre todo si lo hacemos en compañía.

No vamos a engañar a nadie, *Kinect Sports* es un juego que funciona muy bien como lo que es y para el público objetivo al que se dirige. Que nadie espere más de lo que ofrece que, eso sí, es mucho y muy variado. En lo relativo a los deportes, este año vamos a poder jugar al béisbol, al fútbol americano, practicar esquí, lanzar unos dardos, relajarnos con el golf o coger la raqueta y pasar un rato agradable en un partido de tenis.

Lo primero que sorprende es que no todos los deportes tienen la misma aproximación. Por ejemplo, el fútbol americano nos va a poner sólo en la piel del equipo atacante y nunca en el del defensor. Si jugamos nosotros solos nos va a tocar pedir jugada y hacer las recepciones, actividad que podremos compartir si echamos una partida en compañía.

Tampoco el béisbol nos permitirá controlar el partido en toda su extensión. Batearemos y lanzaremos bolas pero, por ejemplo, solo podremos cazar al vuelo algunas de las pe-

UN TÍTULO ESENCIAL PARA COMPARTIR CON FAMILIA Y AMIGOS ESTAS NAVIDADES



PREPARA TU BRAZO PARA lanzar rápido y con efecto o serás carne de home-run.





TENDREMOS QUE ACOMPAÑAR LOS movimientos con el cuerpo para llegar a las bolas.

Jugar sin periféricos

INMERSIÓN TOTAL

Scott Hensor, director de Rare, lo tiene muy claro: "Cuando estás inmerso en una experiencia de juego no necesitas sujetar nada entre manos. Si simulas un deporte y el que aparece en pantalla eres tú mismo, ya lo tienes todo". El responsable del estudio británico no escatima en elogios para Kinect ("es una revolución, y llevamos 25 años trabajando en esto, desde los tiempos de los joysticks") y asegura que su objetivo es lograr un juego más profundo que el primero y que llegue al mayor número de gente posible. "En nuestro arco de usuarios se encuentran aquellos intimidados por los videojuegos y los que son unos apasionados de los mismos. Con el primer Kinect Sports vendimos tres millones de unidades. Ahora queremos hacer un juego más accesible pero también más profundo", señala.

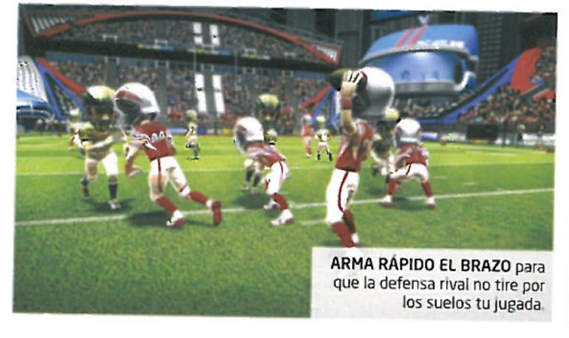


Kinect Sports Season 2

Género: **Deporte**
Desarrolladora: **Rare**
Editora: **Microsoft**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **28 de Octubre**



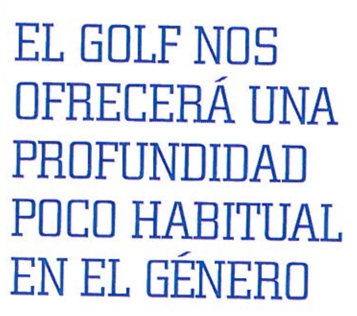
PODREMOS DAR ÓRDENES A los peones y dirigirlos en pleno combate.



ARMA RÁPIDO EL BRAZO para que la defensa rival no tire por los suelos tu jugada.



EL GREEN DECIDIRÁ SI eres un aprendiz de Sergio García o vas en serio.



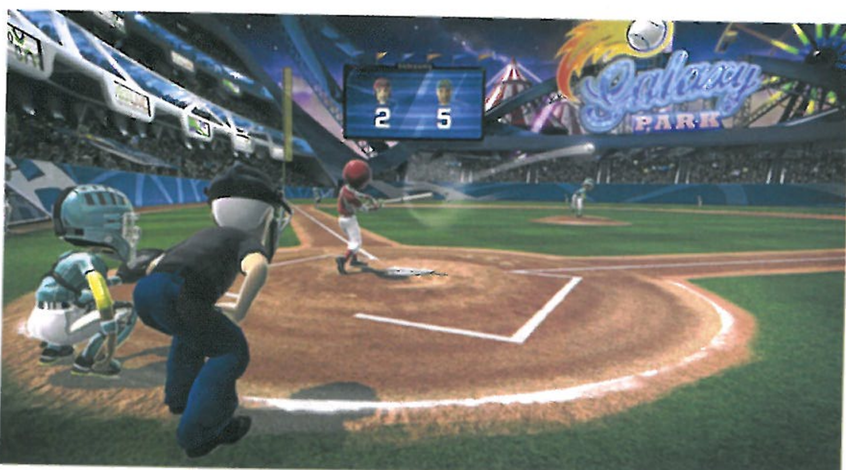
EL GOLF NOS OFRECERÁ UNA PROFUNDIDAD POCO HABITUAL EN EL GÉNERO

lotas que bateen nuestros rivales. Y aunque pueda parecer que en ambos deportes nos perdemos parte de la esencia de los mismos, podemos asegurar que no se pierde un ápice de diversión mientras se está en la cancha.

Prepárate para sudar

En los otros cuatro deportes sí que vamos a participar de lleno en todo el proceso competitivo. Quizá el que menos novedades ofrezca sea el tenis, una modalidad que el jugador casual ya ha explotado en otras consolas. Eso sí, olvida eso de quedarte plantado frente a la televisión porque vas a tener que moverte para llegar a las bolas del contrario.

Otro título que nos va a obligar a movernos, y a sudar más de la cuenta, es el esquí, ya que nos obligará a flexionar nuestras rodillas para imitar la postura de un esquiador profesional. Los piques cuando juguemos en pareja están más que asegurados en un minijuego en el que lo importante no es sólo ser veloz sino también pasar por todas las puertas.

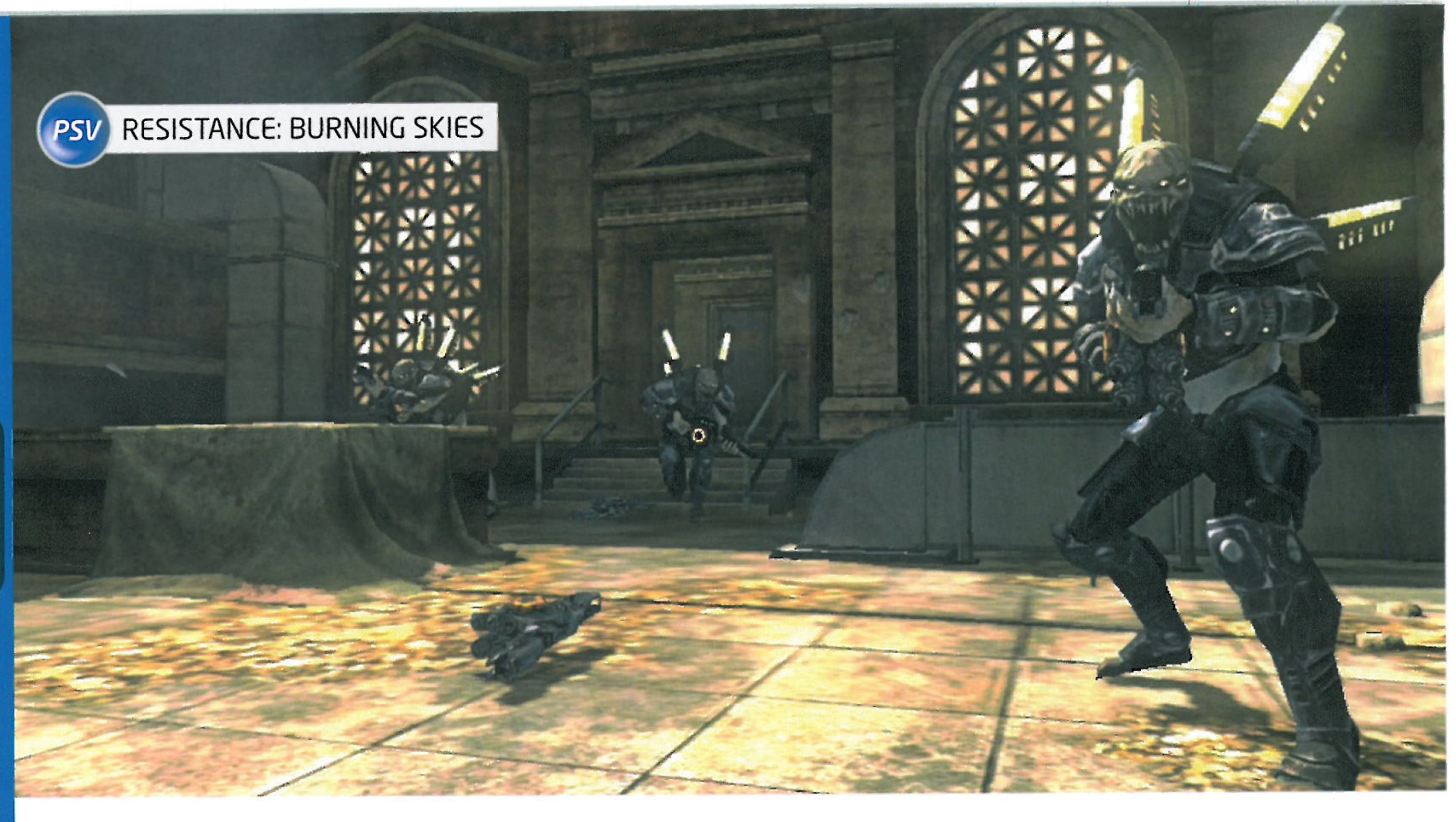


¿VES EL CARTEL QUE pone Galaxy? Golpéalo y serás el héroe de la noche.

Dejamos lo mejor para el final. Los dardos nos parecieron uno de los puntos más divertidos de *Kinect Sports Season 2*. Saben mezclar habilidad y emoción, tienen una curva de dificultad muy trabajada. Eso sí, será conveniente tener la televisión a una altura adecuada.

Cerramos el avance hablando del golf. Aquí Rare se ha sacado de la manga un minijuego que tiene una profundidad mayor de la que estamos acostumbrados a ver en títulos del estilo: podremos cambiar de palos, controlar la potencia de nuestros tiros y vigilar el viento para llegar los primeros al hoyo. ■

PSV RESISTANCE: BURNING SKIES



LA AMENAZA QUIMERA SE EXTIENDE A PS VITA

Otra de las franquicias estrella de Sony que llegará junto al lanzamiento de la nueva portátil en Europa. Ambientado entre la primera y segunda entrega de la serie y con una jugabilidad próxima a la de los títulos de sobremesa. ¿Alguien duda de su éxito?

La saga *Resistance* está siendo otro de los baluartes de Sony desde que desembarcara en la presente generación de consolas. Desde la primera entrega, ésta ha ido creciendo a todos los niveles hasta encontrarnos con una tercera parte que ha recibido notas sobresalientes en la mayoría de medios.

Nihilistic Software, estudio responsable de títulos como *Conan, Vampire: The Masquerade* o del prometedor pero cancelado *StarCraft: Ghost*, ha recogido el testigo de Insomniac Games para trasladar todo su buen hacer a las características de la nueva portátil de Sony. La verdad es que van por buen camino. ***Resistance: Burning Skies*** nos situará entre los acontecimientos de la primera y segunda parte de la serie, justo cuando los quimera comienzan su invasión relámpago a Estados Unidos.

EL CONTROL TRADICIONAL DE LOS SHOOTERS EN UNA PORTÁTIL

Dejando de lado a anteriores protagonistas como Nathan Hale o Joseph Capelli, esta versión nos meterá en la piel de Tom Riley, un bombero que despierta de un largo coma en un hotel semidestruído y se entera de que toda la ciudad, y parte del país, se encuentra al borde del colapso. La ambientación nos sitúa en una urbe de Nueva York completamente sumida en el caos, con naves del ejército quimera ocupando los cielos y desplegando sus tropas por doquier. Unos enemigos con la misma estética y movimientos de siempre.

Como todo buen bombero, comenzaremos con un hacha que nos servirá como defensa en los combates cuerpo a cuerpo, pero también como herramienta básica para destruir cualquier tipo de objeto.

Enseguida nos daremos cuenta de la facilidad del manejo que nos proporcionan los dos sticks analógicos de PS Vita, lo que nos dará una sensación de control muy similar a lo experimentado en los títulos de sobremesa, o en cualquier juego de primera persona del que disfrutamos con los mandos tradicionales. Pero, no sólo agradeceremos su comodidad y parecido con los controles de toda la vida, sino que también nos sorprenderá la variedad que nos proporcionan las acciones que podemos realizar a través de



Novedades

¿CAMBIANDO PARA MEJOR?

La mano del distinto estudio desarrollador y la nueva plataforma en la que aterriza la saga hacen notables ciertos cambios con respecto a los títulos anteriores. Por lo que pudimos probar, tomarán mayor protagonismo las fases del juego que nos obliguen a explorar los abundantes pasillos para obtener potenciadores de las armas, así como los puzles, que estarán más presentes en detrimento de las constantes mecánicas de tiroteos. Mayor variedad en la jugabilidad que a buen seguro le sentará bien.



Resistance: Burning Skies

Género: **FPS**
Desarrolladora: **Nihilistic Software**
Editora: **Sony**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **1ª mitad del 2012**



LAS NAVES QUIMERA ARRASAN todo a su paso. De ahí el título del juego que nos ocupa.

la pantalla táctil. No resultará engorroso para nada soltar un instante la mano del stick derecho para, por ejemplo, marcar tres objetivos seguidos y, posteriormente, destruirlos con tan sólo un disparo secundario. O para trazar el recorrido de una granada arrastrándola con el dedo; o, por último, para realizar determinadas acciones puntuales. *Resistance: Burning Skies* promete sacar buen partido de todas las funcionalidades de esta nueva consola de bolsillo. Para demostrarlo, también implementará el uso del panel táctil trasero (con el que podremos seleccionar las armas desde un menú radial), así como del sensor de movimiento sixaxis para asomarnos desde las coberturas en mayor o menor medida en función de cómo inclinemos la consola -contará con un sistema de coberturas parecido al de Killzone-.

Todas estas mecánicas nuevas funcionan siempre de una forma muy intuitiva y orgánica, de manera que no tengamos que pararnos demasiado a pensar en el manejo y podamos concentrarnos en lo que está ocurriendo dentro del juego.

En cuanto a los escenarios, enemigos y armas que veremos, el título promete brindarnos elementos ya vistos en las anteriores entregas, así como otros totalmente novedosos. Es el caso del arsenal que tendremos a nuestra disposición. A pesar de que en la demostración estaba limitado a tres armas de fuego, exceptuando el hacha, sus responsables han asegurado que la selección estará a la altura de la saga, con su correspondiente dosis de equipamiento inédito. Lo mismo ocurrirá con los enemigos, ya que tuvimos que hacer frente a los habituales quimera equipados con todo tipo de armas y a los molestos drones voladores ya conocidos, pero también a una suerte de bichos de menor tamaño y muy peligrosos que atacan de cerca y siempre a tropel.

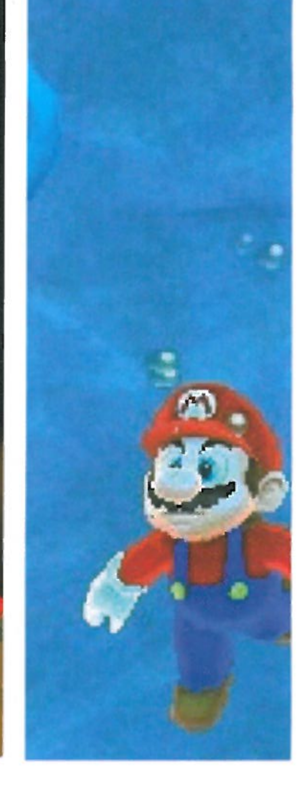
El escenario que vimos -ya en el apartado técnico- combinaba correctamente los espacios cerrados con pequeñas travesías al aire libre donde la búsqueda de coberturas era fundamental. Las naves de combate quimera se podían contemplar desde el exterior, evidenciando que el acabado gráfico y visual será una de las prioridades de Nihilistic; así como la faceta sonora, ya que tanto los efectos de sonido de las armas y explosiones como la música presagian un título grande. ■



TRES DRONES VOLADORES DE un plumazo marcándoles con el dedo: ¿fácil no?

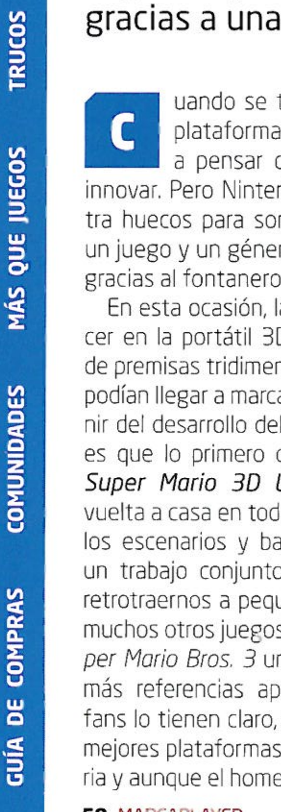
CONTROLES, ARMAS Y ENEMIGOS NUEVOS, PERO SIEMPRE FIEL A LA SAGA





EL MARIO DE SIEMPRE FUNCIONA EN 3DS

La próxima entrega de Mario en formato plataformas viene condicionada por ser la gran esperanza de sacar partido a las tres dimensiones. Lo hace. Y lo consigue gracias a una sencilla mezcla de Mario portátil, Mario Galaxy y Super Mario Bros.



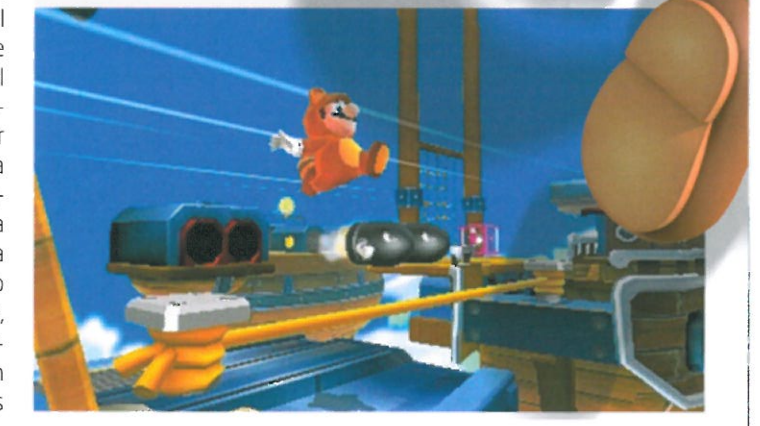
Cuando se trata de un juego de plataformas de Mario tendemos a pensar que hay poco donde innovar. Pero Nintendo siempre encuentra huecos para sorprender y actualizar un juego y un género que ya es inmortal gracias al fontanero de Nintendo.

En esta ocasión, la condición de aparecer en la portátil 3DS imponía una serie de premisas tridimensionales que, a priori, podían llegar a marcar demasiado el devenir del desarrollo del juego, pero lo cierto es que lo primero que destaca de este *Super Mario 3D Land* es que es una vuelta a casa en toda regla. Por supuesto, los escenarios y bandas sonoras hacen un trabajo conjunto impresionante para retrotraernos a pequeños fragmentos de muchos otros juegos de Mario, siendo *Super Mario Bros. 3* uno de los juegos que más referencias aportará al título. Los fans lo tienen claro, aquel fue uno de los mejores plataformas de Mario de la historia y aunque el homenaje es constante en posteriores juegos, en este *Super Mario 3D Land* hay una especial dedicación a los detalles. El traje de mapache, por ejemplo, aparecerá desde el mundo 1-1. Toda una declaración de intenciones. El disfraz de Mario Mapache también servirá para ofrecer al jugador esa habilidad de flotar unos segundos en el aire gracias al 'aleteo' con la cola de mapache y plantearle lo que va a ser la mecánica general del juego: entornos tridimensionales, al más puro estilo *Super Mario Galaxy*, que requerirán adaptación (sobre todo en el cálculo de los saltos, ¡sigue siendo un plataformas!) a las nuevas perspectivas. Por inverosímil que pueda llegar a parecer, la vista en 3D, ese añadido que parece haberse convertido en un problema para la mayor parte de los juegos creados para 3DS, en este caso se convierte en algo que aporta un valor añadido importante, a no ser que quieras guiarte por las marcas de las sombras que los objetos dejan sobre el suelo y que se convierten en los

Mario trajeado

MAPACHE, FLOR Y BOOMERANG

Los dos primeros son los trajes que hemos podido ver hasta la fecha, pero estamos seguros de que habrá más porque el fontanero tendrá misiones que lo requerirán. El de boomerang, que no lo hemos visto, está confirmado por Nintendo La pregunta es si se repetirán algunos de los de *Galaxy* o serán trajes nuevos. La novedad, de momento, el traje de Mapache Blanco que sirve para pasarse los niveles como si fuese una superguía.







Super Mario 3D Land

Género: **Plataformas**
Desarrolladora: **EAD Nintendo**
Editora: **Nintendo**
Jugadores: **1**
Online: **SpotPass/ StreetPass**
Lanzamiento: **Noviembre**
Idioma: **Textos**

El argumento

UNA PRINCESA SECUESTRADA

El argumento habitual, pero que si no fuese así rompería con la tradición. Es el secuestro de la princesa Peach. Esta vez, como en otras ocasiones, será Bowser quien se la lleve y escriba a Mario y Toad una carta diciéndoselo con una fotografía. A lo largo del juego, Mario recorrerá el Reino Champiñón y en cada fase final se irá enfrentando a los hijos de Bowser hasta llegar a la princesa Peach.

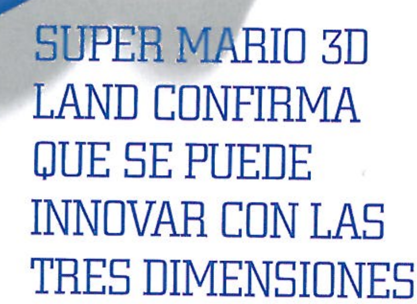
COMO OCURRE EN LOS Galaxy, la perspectiva domina la acción. La cámara manda.

hitos clave si desactivas la visión 3D.

Como ya ocurría en los *Galaxy*, la gestión de la cámara es genial y en determinadas situaciones, ésta se aleja y se coloca en una posición casi totalmente lateral, ofreciendo una dinámica de juego más conectada con el scroll lateral que con la exploración 3D libre. Incluso en esos escenarios bidimensionales, existe un lugar para las tres dimensiones, huecos, pasadizos, pasarelas, dobles fondos que hacen que el juego siga siendo sorprendente hasta para los más experimentados y que, además, pueda llegar a premiar el fallo al dar un salto arriesgado, ya que, en ocasiones, nos llevará a fases escondidas que, por la impresión que da, este ***Super Mario 3D Land*** acumula en cada nivel.

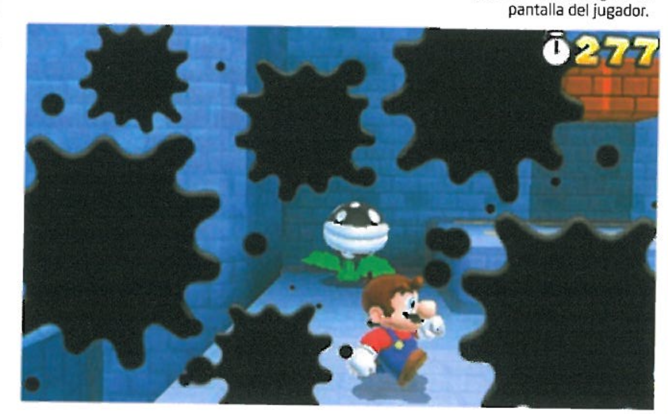
A estas alturas, muchos fans de Mario solo tienen una pregunta: ¿Cuál es el nivel de dificultad? La respuesta es clara: en un principio puede parecer algo fácil, pero elementos como la recolección de ítems, encontrar a Toad en todos los niveles con los prismáticos en una suerte de 'Dónde está Wally', o mejorar y mejorar el tiempo harán que el juego se estire. Eso si es que Nintendo no nos tiene guardada alguna sorpresa, como la que nos llevamos al caer tres veces en el mismo obstáculo y descubrir un traje de mapache blanco que nos pondría las cosas mucho más que fáciles en lo que es una reinvención de la 'superguía'.

Más allá del aspecto nostálgico que siempre despiertan los juegos de Mario, su mecánica de saltos, velocidad, habilidad para esquivar enemigos y encontrar tesoros, la impresión que nos deja este nuevo título de la serie es que: primero, Nintendo sí sabe qué consola ha inventado; segundo, se pueden seguir haciendo cosas nuevas; tercero, las tres dimensiones pueden tener aplicaciones curiosas que aporten valor al juego; y cuarto, el añadido de dotar al juego de StreetPass y SpotPass (sea lo que sea que aporten) harán, seguro, mucho por el desarrollo de nuevos juegos para la 3DS. ■



SUPER MARIO 3D LAND CONFIRMA QUE SE PUEDE INNOVAR CON LAS TRES DIMENSIONES

LAS NUEVAS PLANTAS CARNÍVORAS tendrán a bien dificultar la visión lanzando 'tinta' negra a la pantalla del jugador.





Reality Fighters

Género: **Lucha**
Desarrolladora: **Novarama**
Editora: **Sony**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **1ª mitad del 2012**
Idioma: **Textos**



GRACIAS A LA AR, cualquier lugar por donde pases podrá ser un escenario idóneo para luchar.

LUCHA A MUERTE ¿EN TU SALÓN?

Novarama vuelve a dar una lección magistral de realidad aumentada y personalización con un título de lucha para PS Vita desenfadado pero, sobre todo, divertido.

Tras la impresionante acogida en PSP de la saga Invizimals, el estudio español Novarama no podía quedarse al margen de las bondades que ofrece la futura portátil PS Vita de Sony. Por eso, ya tiene bajo la manga un disparatado juego de lucha que implementará de manera sobresaliente la mejor arma desarrollada por la compañía barcelonesa: hablamos de su famosa realidad aumentada.

Reality Fighters sorprende por sus inmensas capacidades de personalización. Mediante cualquiera de las dos cámaras de la consola podremos hacernos una foto o coger una existente para poner cara a nuestro luchador; así como elegir la complexión que queramos, la indumentaria de entre más de cuatrocientos artículos y el arma que usaremos para los combates de entre algo más de doscientas posibilidades. Siempre con alternativas serias y otras más cómicas como, por ejemplo, ir vestido con un traje de ballet o blandir una botella de champán como arma.

Por si eso fuera poco, el juego nos da también a elegir entre dieciséis estilos de lucha diferentes donde se vuelven a mezclar los tipos hilarantes, como el estilo de lucha zombi, mantis o ballet, con otros más sobrios como el karate, el kung-fu o el boxeo.

Una vez creado nuestro avatar, dispondremos de los tradicionales modos historia, arcade o combate rápido para un jugador, así como con una vertiente multijugador online con torneos de hasta dieciséis jugadores, con su sistema de ranking y clasificaciones incluido. Para jugar, cualquier espacio con superficie será válido, ya que, gracias a la tecnología de la realidad aumentada (AR), los luchadores se partirán la cara allá donde los emplacemos (donde enfoque la cámara trasera) o en las imágenes panorámicas que capturemos.

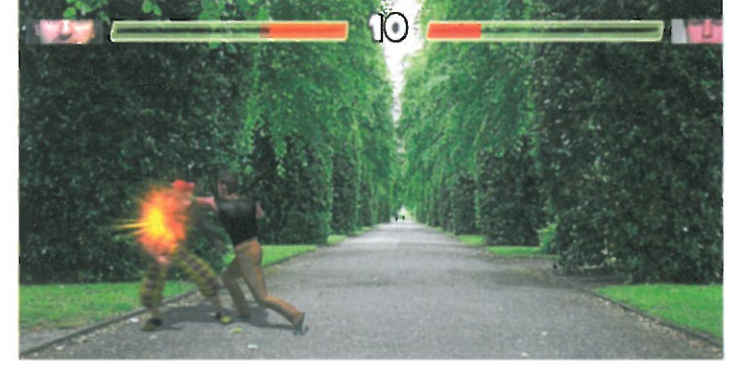
TRILLONES DE COMBINACIONES DIFERENTES PARA NUESTRO AVATAR

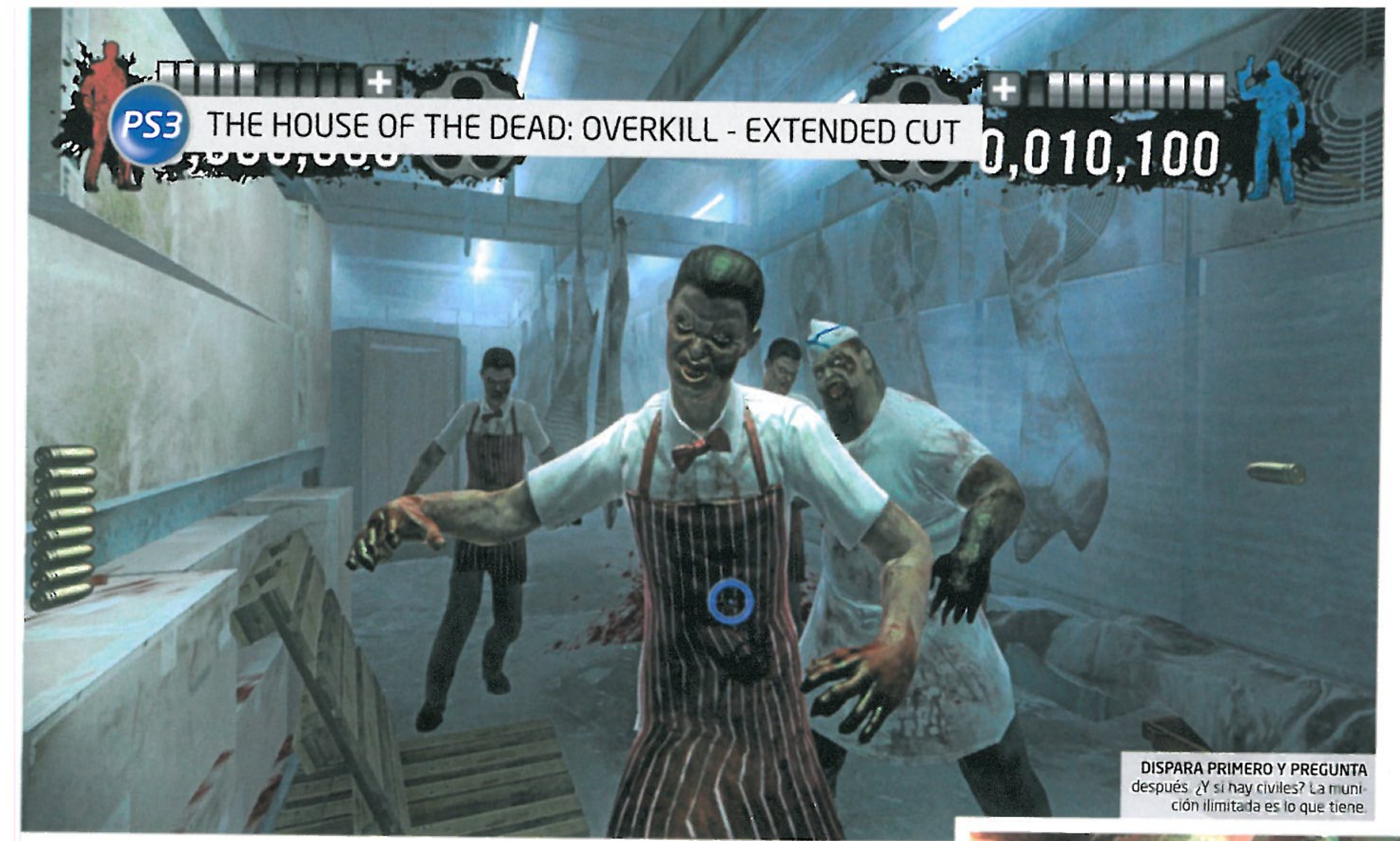


ADEMÁS DEL ARMA PRINCIPAL, usaremos una secundaria en ataques especiales, e incluso vehículos.



SI ELIGES EL ESTILO de lucha zombi, como buen muerto viviente, tu luchador aparecerá desde el suelo.





DISPARA PRIMERO Y PREGUNTA después. ¿Y si hay civiles? La munición ilimitada es lo que tiene.

The House of the Dead: Overkill - Extended Cut

Género: **FPS**
Desarrolladora: **Hudson Soft**
Editora: **Sega**
Dispositivos: **PlayStation Move,3D**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Lanzamiento: **28 de octubre**

GORE EN TRES DIMENSIONES

La quinta entrega de la serie aparecida en Wii recibe una revisión en alta definición, con 3D estereoscópicas, uso de PS Move y dos nuevos niveles adicionales.



TU RAPIDEZ EN EL manejo de PS Move será fundamental. Las oleadas de zombis no te darán tregua.

Aparecido por primera vez en exclusiva para Nintendo Wii en febrero de 2009, Sega nos brinda ahora una acertada versión extendida para PlayStation 3 de la que es ya la quinta entrega de la famosa serie arcade 'matazombis' que nació en 1997 para Sega Saturn.

Al tratarse de una revisión en alta definición, su jugabilidad permanece prácticamente sin tocar. Los protagonistas siguen siendo el detective Washington y el Agente G, un viejo conocido de la franquicia que aquí aparece más joven. A diferencia de los anteriores títulos, no habrá tantos sustos ni tendremos por qué ahorrar en armamento. En *The House of the Dead: Overkill* tendremos munición ilimitada, que deberemos recargar cada vez que se agote el cargador, una barra de vida y una puntuación. Esta última valdrá para obtener mejoras, por lo que será importante hacerlo lo mejor posible con el fin de conseguir potenciar nuestro arsenal. Además de acabar con los zombis, será importante salvar a los civiles que estén bajo asedio enemigo; un hecho que se reflejará en nuestra puntuación.

MUY SIMILAR A LO VISTO EN WII, PERO CON IMPORTANTES EXTRAS AÑADIDOS

Las novedades de esta versión mejorada se hacen notar de tres maneras importantes. La primera, y quizá más relevante, es que el juego soportará las 3D estereoscópicas y también el efecto anaglifo; es decir, no sólo podremos disfrutar del toque de espectacularidad y realismo que nos ofrecen las tres dimensiones si disponemos de un televisor adaptado (estereoscópico), sino que con cada juego vendrán incorporadas las típicas gafas con lentes de color verde y roja que también nos servirán para disfrutar de la impresión de relieve de toda la vida. La segunda novedad es, como cabía esperar, el uso del sistema de control por movimiento PS Move en sustitución del Wiimote. Y, por último, la inclusión de dos nuevos niveles exclusivos, siendo uno de ellos en un club de striptease con zombis en bikini donde controlaremos a Candy y Varla, (que en la versión de Wii eran simples NPC). ■

LA REVISIÓN EN HD les sentará de maravilla a los zombis. Sangre y vísceras en alta definición.



360 PS3 PSV

Ultimate Marvel Vs Capcom 3

Género: **Lucha**
Desarrolladora: **Capcom**
Editora: **Koch Media**
Lanzamiento: 18 de **noviembre**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**



LOS NUEVOS PERSONAJES SERÁN los grandes protagonistas de este edición mejorada.







LA VERSIÓN DEFINITIVA DE LUCHA MÁS ALOCADA

Capcom se prepara para lanzar una revisión más de su título de lucha por equipos más alocado e intenso. Nuevos personajes, escenarios y ligeros cambios en la jugabilidad son sus grandes bazas.

Hace un año Capcom lanzó *Marvel vs Capcom 3*, un título de lucha bidimensional entre equipos de tres combatientes extraídos de los universos Marvel y Capcom. Su éxito fue inmediato, tanto que en la compañía japonesa se pusieron las pilas a la hora de planificar sus múltiples descargas de contenido. Fue entonces cuando el tsunami golpeó aquel país, trastocando los planes de gran parte de las compañías que allí operan. Capcom no fue la excepción y también se vio obligada a cambiar aquello que ya tenían cociéndose en su particular horno.

Así llegaron a la conclusión de que lo mejor era tomarse su tiempo con las descargas, acumulándolas para ser lanzadas en una nueva versión de su título, a un precio reducido. Así nos encontramos ya con esta versión ***Ultimate Marvel vs Capcom 3***, que presenta como gran atractivo una docena de nuevos personajes, que se añaden a los 36 originales para conformar una plantilla muy completa. Así veremos como Doctor Extraño, Motorista Fantasma, Ojo de Halcón, Puño de Hierro, Nova y Rocket Racoon se suben al tren de Marvel, mientras Firebrand (Ghost´n Goblins), Frank West (Dead Rising), Nemesis (Resident Evil), Phoenix Wright, Strider Hiryu y Vergil (Devil May Cry) lo hacen al de Capcom.

Por supuesto, estas no serán las únicas novedades, ya que también se han incluido nuevas localizaciones, mejoras en el sistema de combate, nuevos movimientos para varios personajes, retoques en las mecánicas de juego y algunas sorpresas más en cuanto a modos de juego.

Por tanto, no debemos esperar una revolución, sino más bien un homenaje al excelente juego del año pasado. La oportunidad perfecta para sumergirnos en la lucha más accesible creada por Capcom.



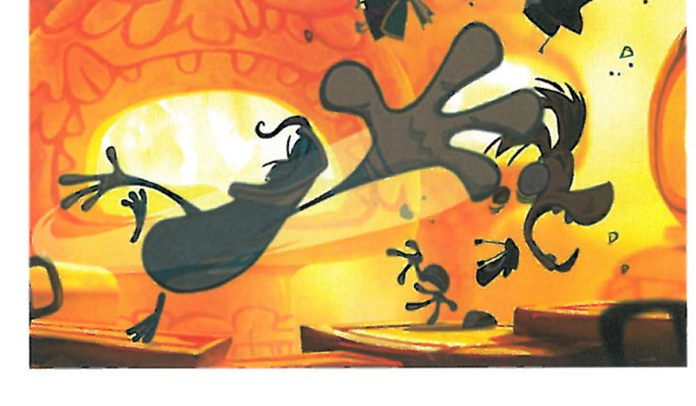
EL DISEÑO DE NIVELES posee una gran calidad gráfica.



Rayman Origins

Género: **Plataformas**
Desarrolladora: **Ubisoft**
Editora: **Ubisoft**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **Noviembre de 2011**

SACA AL NIÑO QUE LLEVAS DENTRO

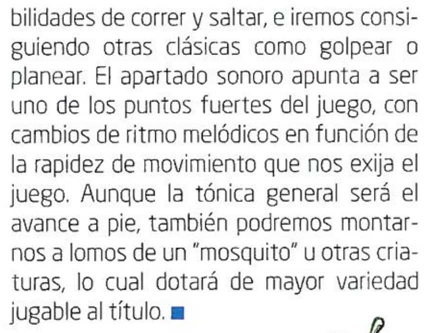


Pese al empuje de nuevas sagas, 'Rey' Man es el claro ejemplo de que los clásicos nunca mueren. Vuelve con todos los ingredientes que le caracterizan.

Tras jugarlo unos minutos te das cuenta de que te hallas esbozando una sonrisa bobalicona, y es que Rayman Origins destila simpatía a raudales. Aún es pronto para enamorarnos, pero ya hemos podido comprobar el encanto de un título que sigue la estela de la saga y da fe de la buena salud de la que gozan los entornos 2D si las cosas se hacen bien. A priori, y salvo desastre, el apartado gráfico luce a un gran nivel. Por lo que hemos podido jugar, el diseño de niveles es muy colorista, la mecánica de juego es simple y el ritmo de juego muy dinámico. El diseño de personajes resulta muy divertido, desde nuestro saltarín protagonista hasta los siempre presentes lums pasando por nuestros enemigos y amigos. Todo ello muy acorde con los diseños clásicos, pero con un acabado gráfico de última generación. La mecánica de juego es muy arcade, plataformas de 'scroll' horizontal donde iremos avanzando de izquierda a derecha en la pantalla. El salto de una fase a otra se realiza a través de un mapa en el que iremos marcando nuestro progreso. Cada vez que finalicemos un mapa, liberaremos a una simpática hada, la cual nos recompensará con una nueva habilidad. Comenzaremos con las únicas habilidades de correr y saltar, e iremos consiguiendo otras clásicas como golpear o planear. El apartado sonoro apunta a ser uno de los puntos fuertes del juego, con cambios de ritmo melódicos en función de la rapidez de movimiento que nos exija el juego. Aunque la tónica general será el avance a pie, también podremos montarnos a lomos de un "mosquito" u otras criaturas, lo cual dotará de mayor variedad jugable al título. ■



NIVELES COLORISTAS Y RITMO DINÁMICO





UN CLARO EJEMPLO DE que la jugabilidad en 2D aún goza de buena salud.

3DS HEROES OF RUIN

Heroes of Ruin

Género: **Acción-Rol**
Desarrolladora: **n-Space**
Editora: **Square Enix**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **2012**

ESTOS HÉROES SON UNOS DIABLOS

Basado en una mecánica similar a la del juego de Blizzard, Diablo, el título de Square Enix exprime las opciones de conectividad de la 3DS y ofrece la mejor versión del juego online para la portátil.

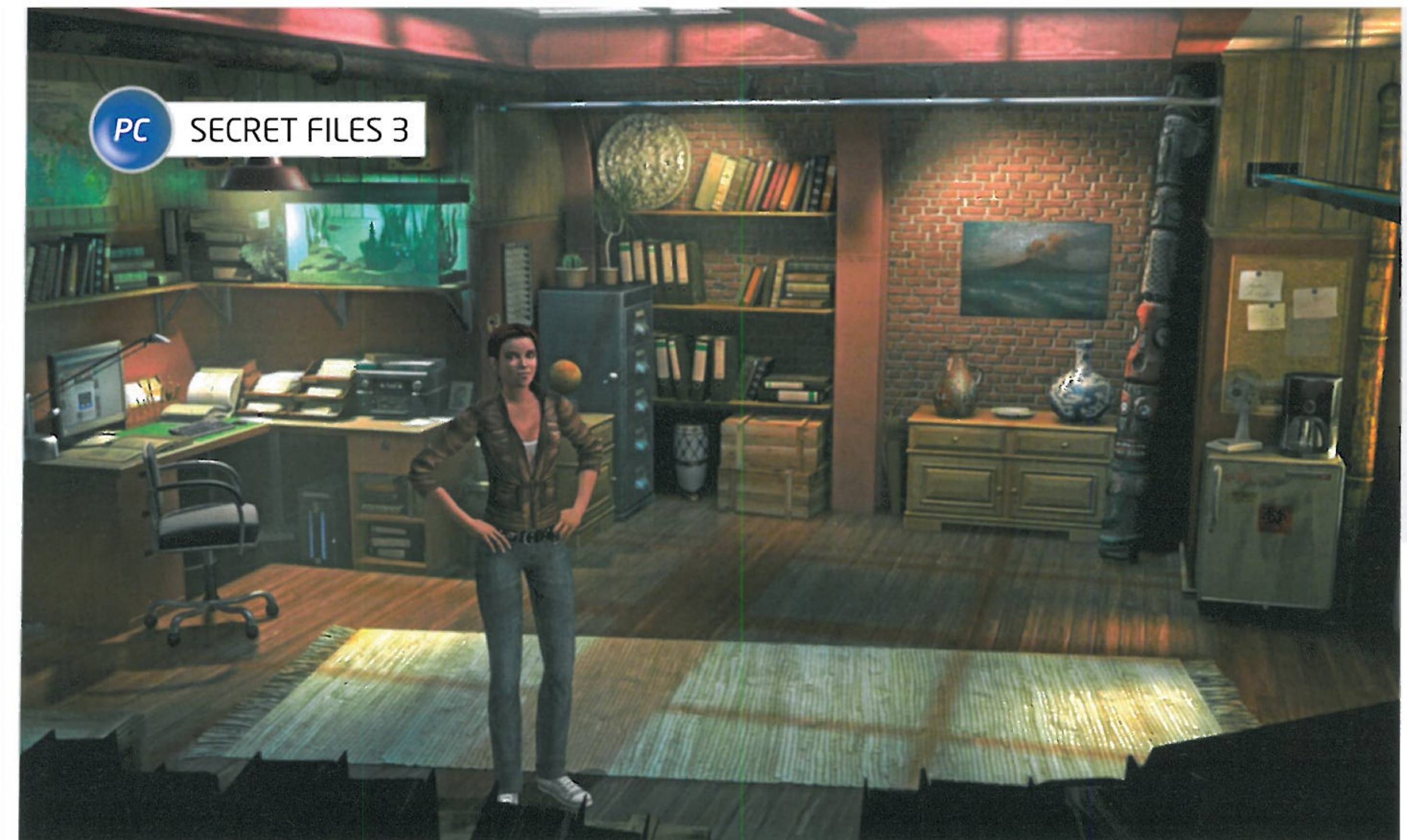

LA PERSONALIZACIÓN DE LOS personajes irá evolucionando con los ítems.

Square Enix se occidentaliza con *Heroes of Ruin* creando un mundo de mazmorras y combates dentro del género de hack'n slash más puro que, seguro, enganchará a los más 'roleros' de la clase. La propuesta nos da a elegir entre cuatro clases de personajes y nos deja personalizar su aspecto al máximo para definir bien nuestro estilo. Será molón en la campaña individual y vital en el online, el auténtico corazón del juego. Allí, nuestro personaje tendrá que destacar por algo. Para ello, habrá nada menos que 80.000 objetos con los que podremos equipar a nuestro hombre y que harán que este evolucione de una u otra forma en sus habilidades porque, como en todo buen juego de rol, no solo hay combate, sino toda una estrategia evolutiva.

Cuando hablamos del online, en este caso hablamos de una campaña cooperativa de hasta cuatro personajes en la que los jugadores podrán entrar y salir a su antojo en cualquier momento y nos ayudarán a superar fases. A partir de ahí, iremos enfrentándonos en constantes combates en tiempo real sobre los detalladísimos escenarios creados por n-Space.

Puede que la próxima llegada de *Diablo III* haya influido a la hora de que Square se haya arriesgado con la publicación del título, pero lo cierto es que, con el juego entre manos, el género está perfectamente adaptado a la máquina de Nintendo y saca máximo partido a la conectividad online, tanto para el juego como en el intercambio de objetos entre jugadores. Además, para alargar todavía más la vida del cartucho, Square Enix tiene programado lanzar retos diarios descargables. Con juegos como este, las portátiles dan un paso más hacia el sistema capitular de los juegos de consola de sobremesa y a la incorporación de apartados online en el juego portátil.


EL JUEGO RECURRE A un mayor número de referencias de juegos occidentales.





Secret Files 3

Género: **Aventura Gráfica**
Desarrolladora: **Animation Arts**
Editora: **Deep Silver**
Lanzamiento: **2012**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos

CON BRAZOS EN JARRA, Nina demuestra, una vez más, quien lleva los vaqueros en casa.

¡QUÉ VUELVEN NINA KALENKOV Y MAX!

Es cierto. Tras el espectacular Puritas Corvis, nos hemos frotado las manos cuando nos ha llegado esta nueva entrega de una de las sagas de aventura más reconocidas, a parte de las patrias...



¿ALGUIEN SE HA DEJADO encendida una cerilla? Venga, a dar la vuelta que sino no llegamos muy lejos...

Con dos entregas hasta la fecha, Animation Arts vuelve a dar una vuelta de tuerca a sus guiones conspiranoicos (¿dónde estás, Santi Camacho? ¡Yo te invoco!) a lo Dan Brown, estructura de thriller y personajes carismáticos.

Este *Secret Files 3*, al menos en la beta que hemos podido probar, da una nueva vuelta de tuerca a la estructura narrativa de sus predecesores y nos sorprende gratamente con un comienzo en la lejana Alejandría del año 38 antes de Cristo para luego volver a la actualidad y a la cuidada piel de Nina, nuestra heroína. ¡Anda, mira, un pareado!

De nuevo estamos ante un desarrollo de puzles lógicos y de dificultad media, donde la integración de éstos en la narración no sólo no parece entorpecer sino que fluye de forma coherente.

Mención especial merecen los protagonistas de la serie: Nina y Max están a la altura de cualquier personaje carismático de este nuestro pequeño género de amor. No decimos más porque sabemos todos el enamoramiento que sufrimos con los personajes de Runaway, pero a parte de April Ryan de *The Longest Journey* y la fabulosa Victoria, protagonista de los *Still Life*, Nina es de lo mejorcito en personajes jugables en una aventura gráfica.

No os queremos adelantar mucho más de una beta, por otra parte, totalmente doblada al alemán con curiosidades como el acento de Dublín de arriba en las voces de los egipcios, y con textos en inglés. Aunque vistos los precedentes, nos tiramos a la piscina para asegurar que vendrá doblada también a nuestro idioma.

Y la coña final: Su publicación para 2012... ¿Estaremos todos vivos cuando llegue la fecha o moriremos "cienes" de veces? Los mayas hablaban de cambio de ciclo... ¡Oigh!



LOS ESCENARIOS VUELVEN A lucir a alto nivel en esta tercera entrega



NINA HABRÁ PASADO FINALMENTE por vicaría, pero sigue siendo una auténtica Born to be wild...



Grease Dance

Género: **Party**
Desarrolladora: **Zoë Mode**
Editora: **505 Games**
Dispositivo: **Kinect -Move**
Jugadores: **1-8**
Online: **No**
Lanzamiento: **3 noviembre 2011**
Idioma:
Voces
Textos



ENGOMÍNATE... ¡Y SAL A BAILAR!

De la mano de Zoë Mode, nos llega esta adaptación del juego de Grease ya visto en Wii, para los sensores de movimiento Kinect y Move.



¿QUIÉN NO HA BAILADO alguna vez esta escena?

Grease. Esa película con canciones que todo el mundo canta y baila. Con un diseño desenfadado, *Grease Dance* incluye una buena variedad de modos de juego: Baile, Karaoke, Fiesta y Minijuegos. Hemos probado la versión de Kinect y peca de sencillo y poco exigente a pesar de los tres niveles de dificultad.

El modo Baile ofrece partidas de 1 a 4 jugadores, con 15 canciones en el repertorio. Se echa en falta un tutorial previo a cada canción que permita aprender los pasos antes de salir a bailar. Kinect cumple, pero el juego no exige hacer los pasos clavados por extremidades como en otros títulos. Es más permisivo.

El modo Karaoke, de 1 a 4 jugadores, cuenta con 20 canciones y funciona tanto con micrófonos USB como con los del Lips. A la hora de cantar, no exige pronunciar correctamente, con tararear es suficiente. Es un aspecto que los juegos karaoke deberían mejorar. *Grease Dance* ganaría puntos si al cantar, se pudiera ver la escena correspondiente de la película.

El modo Fiesta permite hasta 8 jugadores en baile, karaoke o minijuegos. Queda a elección de los jugadores a qué jugar.

Las canciones se van desbloqueando en función de ciertos requisitos establecidos, al igual que los minijuegos. Como extras, el juego cuenta con escenas de la película, que estarán accesibles según avancemos. Hubiera sido un punto a favor un modo mixto que permitiera puntuar el baile y la canción a la vez. Otra vez será. ■





LA REVISTA CON LA MEJOR INFORMACIÓN SOBRE VIDEOJUEGOS YA ESTÁ EN **ORBYT.**







Disfruta de **MARCA PLAYER. Por solo 1,59 € al mes**

MARCA PLAYER en Orbyt. Es tu revista de siempre ahora en formato digital, con la mejor infromación, reportajes y exclusivas del mercado de los videojuegos

ORBYT, el primer quiosco digital multisoporte

Abónese ya en www.ORBYT.es

Atención al cliente: clienteorbyt@orbyt.es / 902 99 99 80



También disponible en su ordenador

> Análisis

Nos metemos a fondo con los juegos del momento

   RAGE

EL NUEVO RETOÑO DE ID SOFTWARE

¿Y si fusionamos los shooters de Id Software con Fallout y Borderlands? Pues seguramente saldría algo muy parecido a RAGE, un juego espectacular.

Sabíamos que Id Software no nos fallaría. Los padres de los juegos de acción en primera persona llegan con las pilas cargadas y nos brindan uno de los mejores shooters de la generación. Todo se inicia con la espectacular secuencia introductoria en la que observamos como un asteroide entra en contacto con la Tierra y acaba con casi toda la población mundial. Despertaremos unos añitos después, dentro de una cápsula y en un mundo post-apocalíptico en el que nada es como esperamos. La Tierra es un caos, un paraje desolado en el que delincuentes, malhechores y mutantes campan a su anchas causando miedo y destrucción. Nuestra misión, investigar qué ocurre y evitar la destrucción de la raza humana.

A partir de ese argumento -Id Software tampoco destacó nunca por ofrecer historias muy elaboradas- comenzaremos nuestro viaje a través de una larga campaña (15 a 20 horas) llena de misiones principales y secundarias. Al más puro estilo *Borderlands* o *Fallout*, podremos campar a nuestras anchas por un montón de ciudades y poblados, realizando misiones y avanzando en la trama, todo ello bajo uno de los aspectos gráficos más potentes que hemos podido ver en la actual generación. El nuevo motor gráfico -id Tech 5- nos ha dejado alucinados, convirtiendo a ***Rage*** en uno de los nuevos referentes del género. Los escenarios son sencillamente brillantes, así como el diseño artístico en general del mundo creado para el juego. Las animaciones de los personajes son excelentes -con especial mención a las reacciones de los cuerpos al impacto de nuestras balas- y no menos geniales son los efectos de iluminación y de partículas, alcanzando cotas pocas veces vistas en otros títulos similares. Y todo luce a 60 frames por segundo y sin que el motor se resienta lo más mínimo. Si acaso podría decirse que algunas texturas no están a la altura, pero nada preocupante.

Su desarrollo resulta muy adictivo y variado, gracias a ciertos elementos originales que se han introducido para evitar caer en la monotonía de algunos shooters. Los más destacables son un juego de cartas

VISUALMENTE MEMORABLE Y ARREBATADOR. UNA JOYA

coleccionables que encontraremos por nuestros viajes y la relevancia que tienen los vehículos en el juego, incluyendo incluso carreras y competiciones al volante. Tampoco está exento de un toque "rolero" que incluye aspectos interesantes como la construcción de objetos o la modificación y tuneado de los coches. Por supuesto, nada de niveles ni ganar experiencia.

Y si a nivel gráfico hablamos de un resultado excelente, no menos destacable es su banda sonora, efectos sonoros y el perfecto doblaje al castellano que incluye.

En términos jugables, ***Rage*** resulta adictivo, divertido y gratificante debido a que los controles responden a la perfección. Las frenéticas escenas de disparos a los que nos enfrentaremos están bien







>Gráficamente soberbio.
>Apartado sonoro a la altura de las cicunstancias.
>Divertido, adictivo y con una jugabilidad a prueba de bombas.

Arriba y abajo

>Requiere instalación para evitar cargas pesadas.
>Algunas texturas en baja resolución.
>¿Y el competitivo?







resueltas y además contaremos con un buen puñado de armas para aniquilar a nuestros queridos mutantes. Otro factor original es la inclusión del desfibrilador, un mini juego que aparecerá al morir ofreciéndonos una última oportunidad antes de pasar a mejor vida.

Por su parte, el multijugador se divide en dos vertientes: partidas con vehículos y una modalidad cooperativa llamada 'Leyendas del Yermo' -¿Y el multijugador competitivo?-. *Rage* centra su poderío en su campaña, aunque sus casi cosméticos modos multijugador alarguen su vida.

NUNCA ANTES HABÍAMOS VISTO UN MUNDO POST-APOCALÍPTICO TAN REAL

Estamos ante uno de los mejores shooters de la generación. Combina la exquisitez y el buen hacer de Id Software en el género, con matices que han funcionado a la perfección en otros títulos, para dar como resultado un imprescindible del género y una experiencia realmente recomendable. ■

Interferencias



QUAKE | BORDERLANDS | FALLOUT

RAGE

360 PS3 PC



RAGE

Género: **FPS**
Desarrolladora: **Id Software**
Editora: **Bethesda**
Precio: **69,95€ (360, PS3); 49,95 € (PC)**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1-2**
Online: **2-4**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.5	9.5
Jugabilidad	**Adicción**
9.2	9.3

Nota final

9.3

La opinión

UNO DE LOS mejores juegos de acción en primera persona que hemos probado y un firme candidato a juego del Año. Espectacular, largo, frenético y divertido. Así es RAGE, un título que ningún amante de la acción y los shooters debería dejar escapar.





Por Javier Artero

PS3 PC 360 BATMAN: ARKHAM CITY

CREO EN BATMAN, CREO EN GOTHAM

Sin lugar a dudas uno de los títulos más esperados del año. La continuación del 'mejor juego de superhéroes' viene a demostrar que aquello no fue coincidencia.

> La increíble atención que presta a cada detalle.
> Largo como pocos.
> Técnicamente soberbio.
> Interesante desde el punto de vista argumental.

Arriba y abajo

> Toma de contacto algo compleja.
> Tan grande que algunos se podrán sentir abrumados.

La noche es el momento de las pesadillas, los miedos y las inseguridades. Cuando la oscuridad reina, el mal tiene todas las de ganar, a menos que alguien intente evitarlo. Ese alguien es Batman, que vuelve por sus fueros en una aventura que continúa directamente el argumento de *Batman: Arkham Asylum*, pero que tiene lugar un año después de los hechos allí narrados.

Cambiaremos el angosto manicomio de Arkham por una buena porción de la ciudad de Gotham, dedicada en exclusiva a la contención de villanos. Una extraña cárcel controlada por Victor Strange en la que nuestro detective enmascarado favorito se ve encerrado. Las razones de su encarcelamiento las veremos en un magistral prólogo jugable que resulta ser toda una demostración de intenciones en cuanto al aspecto narrativo de este excelente lanzamiento. Y es que, desde los primeros compases, la historia parece guiarnos continuamente hacia el siguiente objetivo, casi consiguiendo que obviemos la libertad total de movimientos y los múltiples objetivos secundarios diseminados por cada una de las zonas.

Pero jugar a ***Batman: Arkham City*** y no disfrutar de cada uno de sus secretos sería casi un delito capital, ya que se trata de un título que destila atención al detalle y cuidado extremo en cada pequeño aspecto. Cada edificio es diferente, cada barrio único y cada villano genial. Parece que en Rocksteady tenían la lección bien aprendida de la primera entrega.

En cuanto a los aspectos jugables, su mayor lunar lo encontramos al inicio de la partida. Al partir de la primera parte, las habilidades de Batman son aquellas con las que terminó el primer juego. Quizá demasiados movimientos para los escasos tutoriales que encontraremos. Sin embargo, conforme avancemos, nos iremos haciendo con los controles sin problemas,



CATWOMAN HACIENDO GATADAS, AUNQUE solo lo podrás jugar si pasas por caja...



EL SISTEMA DE COMBATE será tan contundente como recordábamos, pero con más movimientos.




EL MODO DETECTIVE VUELVE con algunas mejoras y mucho que ofrecer para esta secuela.


BANE SERÁ NUESTRO COMPI en uno de los hilos de misiones secundarias. ¿Sorprendidos?

MAS GRANDE, MAS BONITO, MÁS INTENSO... UNA DE LAS MEJORES SECUELAS VISTAS EN ESTA GENERACIÓN

a pesar de seguir ganando habilidades y gadgets con los puntos de experiencia que vayamos recolectando.

Por lo demás, pocas pegas hay que ponerle a un juego que se controla tan bien como cabría esperar. A esto debemos además sumarle la ingente cantidad de misiones secundarias y secretos escondidos, que convierten a este juego en uno de los más largos que hemos tenido el placer de jugar en los últimos tiempos. Ya es raro que una aventura de acción dure más de 20 horas, pero aún lo es más si le añadimos los retos de combate, las misiones de Catwoman (solo disponible con el código que viene con el juego o mediante compra) o las misiones accesorias. El total podría irse fácilmente por encima de las 35 horas de juego. Una cifra que solo algunos juegos de rol consiguen alcanzar.

Ni siquiera el rendimiento gráfico o sonoro desmerecen esta demostración de poderío por parte del estudio británico. Y es que parece que el Unreal Engine 3 puede ir un poco más allá de lo que hemos visto. El mejor ejemplo son las decenas (hasta 40) de enemigos en pantalla, siempre con una tasa de imágenes constante y sin que se resienta el detalle de cada elemento que vemos. Respecto al sonido, hay que ensalzar el extraordinario doblaje a nuestro idioma, a la altura del primer juego de la franquicia, pero potenciado por el mayor número de personajes y diálogos presentes. Pero es que la banda sonora tampoco puede quedar sin mención....

Ese es el problema de *Batman: Arkham City*. Que es tan bueno, que todos sus aspectos merecen ser alabados. Y no tenemos tantas páginas en la revista... ■

DLC

Y AÚN HAY MÁS

Por si no fuera suficiente con el más que largo modo historia, los retos, el hilo argumental de Catwoman y los secretos escondidos, Rocksteady ya ha anunciado el primero de sus futuros DLC. Será el protagonizado por Robin, que se lanzará un mes después del lanzamiento del juego. Incluirá nuevas armas, retos, trajes...

Interferencias


GRAND THEFT AUTO IV



SPIDERMAN


ASSASIN'S CREED

PS3 360 PC



Batman: Arkham City

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Rockstead**y
Editora: **Warner Bros Int.**
Precio: **61,50€ (360 y PS3) 51,00€ (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi


www.pegi.info

Las notas

Gráficos 9.4
Sonido 9.6
Jugabilidad 9.0
Adicción 9.5

Nota final


9.4

La opinión

AL CABO DEL año nos encontramos con decenas de juegos que prometen mucho pero cumplen poco. No es el caso que nos ocupa, que promete mucho, pero da muchísimo más. Uno de nuestros favoritos de esta generación.


Por Juan 'Xcast'



EL OCTAVO ARTE HA DE SER COMO ESTO

>Técnicamente sublime.
>Guión trabajado y a la altura de Hollywood.
>Jugabilidad variada y equilibrada.
>Completamente en castellano.
>Más modos multijugador.

Arriba y abajo

>La física a veces no es del todo realista.
>Poca claridad en los objetivos de las misiones.

Naughty Dog se supera con una tercera entrega redonda que se aproxima a los límites técnicos de PlayStation 3, logrando una trama peliculera sobresaliente.

Pocos son los videojuegos que consiguen encandilarte desde la primera secuencia que ves y, menos, los que poseen un corte fílmico de tal magnitud, que apenas consigues distinguir cuándo estás jugando y cuándo es solamente una cinemática más. *Uncharted 3* llega a mimar tanto el detalle que a veces te da la sensación de que estás viendo una película. Y seguro que fue la intención de Naughty Dog desde el inicio de la franquicia; la mayor señal de esto, es precisamente, el uso casi inexistente de cualquier interfaz en pantalla que pueda distraer.

No verás indicadores de salud, de munición, ni ningún tipo de radar o mapa; tan solo un apartado audiovisual sobresaliente que mantiene viva la esencia aventurera de la saga y consigue meternos de lleno en la acción a lo largo de cada nivel.

Nathan Drake llevaba dos años sin aparecer por el mundo del videojuego, pero su magistral segunda entrega no dejaba dudas sobre su reaparición estelar. La espera ha llegado a su fin. En esta ocasión nuestro héroe y su inseparable mentor y socio -Victor Sullivan- se embarcan en una aventura que les llevará tras los pasos de Lawrence de Arabia, un militar y arqueólogo británico que estaba obsesionado con una majestuosa ciudad llena de riquezas, la cual quedó enterrada al sur de la península árabe. Lawrence la denominó la Atlántida de las arenas, pero nunca pudo investigar esta urbe perdida.

Sus pistas, por tanto, les trasladan desde los frondosos bosques hasta la crudeza del desierto, algo que el equipo de Naughty Dog ha conseguido captar

LAS SITUACIONES DE LO más variopintas nos mantendrán en vilo constante.

y reproducir de forma sublime; desde las texturas hasta el comportamiento de la arena, el nivel de realismo es sobrecogedor. Las pisadas y la interacción de Drake con el entorno han sido diseñadas con un cuidado que ofrece resultados realmente

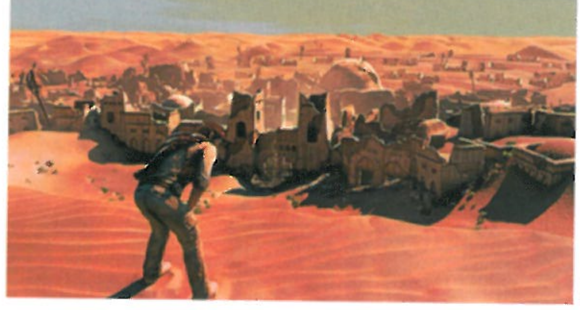


ANIMACIONES VARIADAS Y DE lo más realistas darán al título ese toque peliculero tan particular, ¡y espectacular!



NUNCA ANTES UN VIDEOJUEGO SE HABÍA ASEMEJADO TANTO A UNA GRAN PELÍCULA DE ACCIÓN

UNA MISTERIOSA ORGANIZACIÓN se interpondrá en nuestro camino.



EL NIVEL DE DETALLE de la mayoría de entornos te sobrecogerá.

espectaculares. Pero el apartado técnico no se queda ni mucho menos ahí, ya que, tal y como adelantaban sus responsables, se percibe el especial interés y esfuerzo que han puesto en desarrollar una iluminación que traspasara las fronteras existentes. Una faceta que su director creativo, Richard Lemarchand, considera que podía exprimirse mucho más. Lo han conseguido con creces al incluir un sistema de luz volumétrico especial que baña la mayoría de niveles del juego con una fotografía digna de las mejores películas de Hollywood.

Acción y plataformas

La jugabilidad ha sufrido pocos cambios con respecto a su predecesor, algo que, por otra parte, tampoco le hacía falta. La fórmula sigue mezclando correctamente los tramos de acción trepidante, llenos de tiroteos y combates cuerpo a cuerpo -en los que se observa una mayor variedad y calidad de las animaciones-, con otras fases plataformeras que ponen la pausa a la acción en forma de tregua para obligarnos a pensar en cómo avanzar y hacia dónde nos llevará la siguiente pista -en más de una ocasión tendremos que superar puzles-. No faltarán tampoco los momentos de sigilo, los cuales se agradecen como forma de ofrecer alternativas que aumenten el índice de rejugabilidad del título.

Mejorar el apartado multijugador ha sido otro de los grandes objetivos del estudio californiano, algo que también han conseguido y que vemos reflejado en un completo apartado competitivo de hasta diez jugadores que incluye, por primera vez, un avanzado sistema de ranking y subida de nivel para ir adquiriendo mejores armas, nuevos trajes y personajes, así como mejores habilidades. La vertiente cooperativa no queda a la zaga, ya que nos brindará la posibilidad de superar desafíos especialmente diseñados para la ocasión o superar niveles de la campaña como Nathan o Sully. La mejor novedad aquí es que, gracias a la compatibilidad con las 3D esteroscópicas, podremos jugar en un mismo televisor con un amigo y evitar la engorrosa pantalla dividida, ya que las diferentes señales serán usadas para que cada jugador individualmente reciba lo que le sucede a él mismo por separado.

En resumen, estamos ante un indispensable para los usuarios de PlayStation 3. ■

Interferencias

LA BÚSQUEDA — INDIANA JONES — TOMB RAIDER

PS3



Uncharted 3: La Traición de Drake

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Naughty Dog**
Editora: **Sony C.E.**
Precio: **69,95€**
Dispositivos: **3D**
Jugadores: **1-10**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos 
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos **9.8**
Sonido **9.5**



Jugabilidad **9.6**
Adicción **9.4**



Nota final



9.7

La opinión

LA TRILOGÍA NO podía concluir de una forma más redonda y espectacular. Una aventura de acción con mucho humor que roza el límite de las capacidades de la sobremesa de Sony. Chapeau.



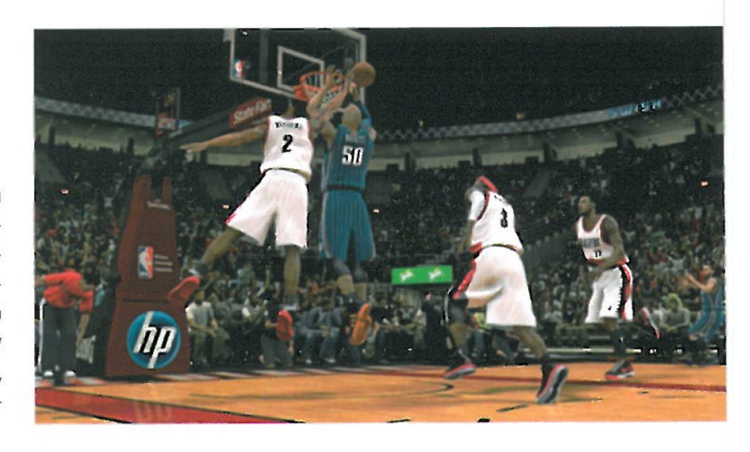
Por Alejandro Peña



multi NBA 2K12

UNA CANASTA POR ENCIMA DEL LOCKOUT

Mientras los jugadores de la NBA continúan paralizando la liga de baloncesto más importante, Visual Concepts aprovecha para ofrecernos su mejor partido.



Mientras escribimos estas líneas la temporada de baloncesto está parada. El conflicto entre jugadores y franquicias por los porcentajes de beneficios ha conseguido poner en pie de guerra a las estrellas de la NBA. Tanto que empieza a parecer difícil que se acabe jugando más de la mitad de temporada.

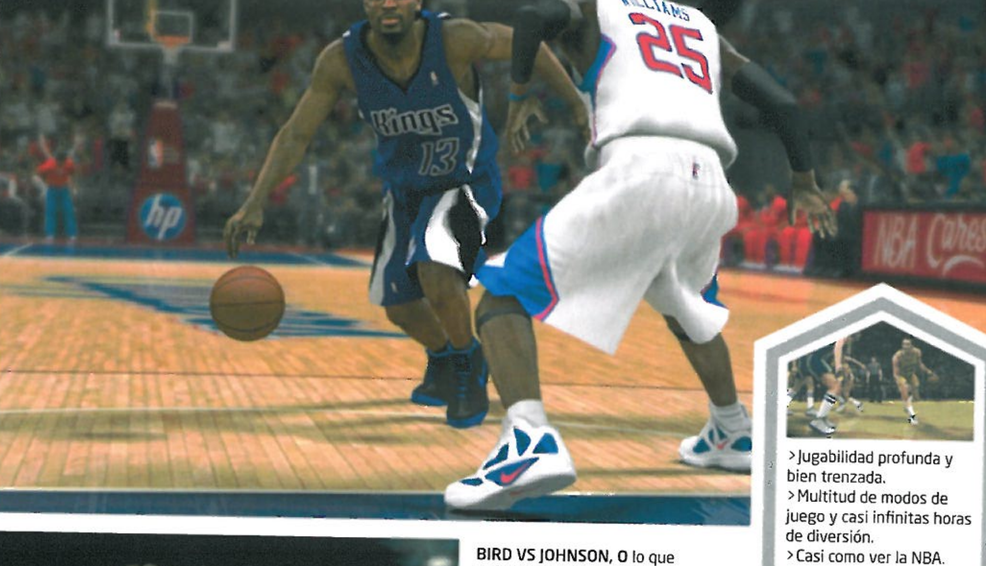
Esto deja a los aficionados del baloncesto con verdadero mono, teniendo que conformarse con ligas europeas para paliar su necesidad de canastas. O al menos así sería sin Visual Concepts y 2K Games, que han evitado la defensa del lockout con un pick & roll para conseguir una canasta que pasará a los anales de la historia.

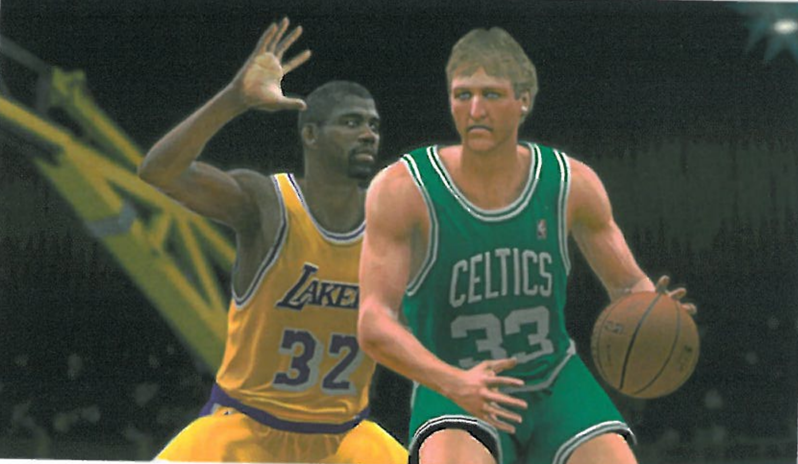
Y es que la apuesta de este año apunta a lo más alto, dentro de los tintes continuistas característicos de los títulos deportivos. Se han añadido nuevos movimientos y mecánicas de juego, mejorado la inteligencia artificial de compañeros y rivales, incluido un nuevo motor de físicas, agregado hasta 34 equipos clásicos totalmente jugables, etc.

EL MEJOR BALONCESTO QUE HEMOS VISTO, AUNQUE NO APTO PARA NOVATOS

El trabajo ha sido intensivo y se nota una vez que saltamos a la cancha, donde nos encontramos con una reproducción muy fiel de todo lo que ocurre en los estadios reales de Estados Unidos. Incluso el público se une a la fiesta, ofreciendo una







BIRD VS JOHNSON, o lo que es lo mismo Lakers contra Celtics. Más rivalidad no hay.

>Jugabilidad profunda y bien trenzada.
>Multitud de modos de juego y casi infinitas horas de diversión.
>Casi como ver la NBA.

Arriba y abajo

>Muy complicado para novatos.
>Comentaristas geniales, pero solo en inglés.
>Minúsculos fallos de IA y en las animaciones.

Movimientos

UNA CAJA DE SORPRESAS

Los movimientos en *NBA 2K12* se cuentan por decenas. Destaca el nuevo sistema de juego en la pintura, que pone a nuestro alcance montones de opciones de ataque de una manera mucho más simple. Sin embargo, para poder explotar todas sus posibilidades deberemos pasar por el completísimo tutorial. No es divertido, pero sí necesario.

reproducción como pocas hemos visto. Tal es la atención al detalle que se ha prestado que incluso se ha buscado reproducir hasta el ángulo de cámara en cada uno de los estadios. Esta tónica se extiende a los jugadores, comentaristas e incluso a la banda sonora, rayando prácticamente todos sus aspectos a gran altura.

Por supuesto no es perfecto, puesto que encontramos pequeños fallos en las animaciones o una dificultad no apta para novatos. En este último aspecto se podría decir que se trata de un título muy duro, requiriendo partidos y partidos de práctica para empezar a dominar la técnica sobre la pista.

Pero una vez superado el escollo de la curva de aprendizaje, tenemos una miríada de opciones entre las que elegir. Quizá la más llamativa sea el modo Leyendas, que nos sitúa ante 15 partidos míticos de todas las épocas de la NBA. Veremos desde encuentros del mítico Dr.J hasta algunos de los momentos del mejor Michael Jordan. Una verdadera joya que merece la pena probar, con sus comentarios específicos para cada partido, estadios propios, los jugadores representados a la perfección en todos los equipos...

Y lo mejor es que esto es únicamente la punta del iceberg. Más allá de este modo tenemos la Asociación -muy similar a lo visto el año pasado-, las completas opciones online que nos permiten incluso jugar temporadas completas a través de la red de redes y el excelente y mejorado 'Mi Jugador', que ha conseguido evolucionar hasta ser una verdadera fuente de diversión.

En resumidas cuentas, estamos ante el título de baloncesto más completo y divertido que hemos visto. Casi un verdadero homenaje al deporte de la canasta al que pocos 'peros' se le pueden poner. ■



Interferencias

NBA 2K — FIFA 08 — LAKERS VS CELTICS

multi



NBA 2K12

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **Visual Concepts**
Editora: **Take 2 Int.**
Precio: **60,95€(PS3 y 360) 29,95€ (PC ,PSP y Wii)**
Dispositivos: **Move**
Jugadores: **1-4**
Online: **2 a 10**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
8.8	9.0	9.0	9.8

Nota final



9.2

La opinión

SI TE GUSTA el baloncesto casi estás obligado a tener este título. Quizá pueda ser demasiado exigente en un primer momento, pero se trata de uno de esos juegos que sabe compensar su periodo de aprendizaje.



Por Juan 'Xcast'

TURN 10 CONSIGUE LA TRAZADA PERFECTA

La cuarta entrega de la franquicia de simulación del mundo de las cuatro ruedas en la consola de Microsoft consigue adelantar a sus rivales y ponerse a la cabeza del pelotón.

Dos años no son mucho tiempo. Desde 2009 hasta hoy, pocos cambios ha habido. Mismas consolas, misma crisis del demonio, mismos equipos ganando la liga y, muy posiblemente, mismo coches en nuestras calles.

Sin embargo, dos años para Turn 10 dan para mucho. Mientras otras compañías podrían necesitar cinco o más años para crear un título brillante de conducción, estos norteamericanos demuestran que es posible hacerlo en menos. Lo consiguen tomando como base su anterior entrega, *Forza 3*, quizá uno de los mejores juegos de la presente generación, y potenciando todos sus aspectos.

Quizá no sea un planteamiento precisamente arriesgado, pero sí tremendamente efectivo. Tanto es así, que consigue su objetivo, satisfacer tanto a los amantes de los coches como a aquellos menos habituados. Lo hace en primer lugar con un manejo que se adapta perfectamente a nuestra habilidad. Tanto con volante, como con el mando o gracias a Kinect, *Forza 4* responde a la perfección.

No importa cuál de los más de 500 coches incluidos elijamos, todos se comportan como deberían, se ven como deberían y se controlan con las ayudas que escojamos. Para conseguir esto, se ha tratado de pulir cada pequeña arista en el sistema



SIMULACIÓN SOBRE CUATRO RUEDAS PARA TODOS LOS PÚBLICOS. ALGO QUE CASI PARECÍA IMPOSIBLE

> Control perfecto con cualquier dispositivo.
> Modos de juego para cientos de horas.
> Gran mejora del apartado gráfico.

Arriba y abajo

> Pocos circuitos nuevos.
> Queremos ya variables atmosféricas y carreras nocturnas.
> El Autovista no lo 'peta'.

EL NUEVO SISTEMA DE iluminación hace que los coches parezcan más reales que nunca.

EL CIRCUITO DE TOP Gear es uno de los cinco trazados creados para esta ocasión.

DESDE SIMPLES UTILITARIOS HASTA los bólidos de nuestros sueños. Todos caben en Forza 4.

de control hasta conseguir una sensación de realismo sin parangón.

Esto no serviría de mucho si técnicamente estuviéramos ante un juego deficiente, pero nada más lejos de ello. Y es que estamos ante casi una obra de arte, capaz de mostrarnos coches tan detallados que parecen reales y, al mismo tiempo, mostrar una tasa de imágenes constante y sin bajones.

Es aquí donde se empieza a ver el amor que destila este título hacia los coches. Pero esta afirmación se convierte en obviedad con detalles como la IA adaptativa en el modo carrera, las infinitas posibilidades de personalización y tuneo de vehículos o el extremo cuidado que se ha puesto en mejorar cada uno de los modos de juego. Un buen ejemplo de esto último podría ser el modo historia, mucho más flexible a la hora de permitirnos conducir el coche que queremos en cada una de sus pruebas. Pero también podríamos fijarnos en el modo rivales, que nos posibilita a jugar online contra nuestros amigos cuando estos no están siquiera conectados. Y eso, sin olvidarnos del extraordinario modo online, muy similar al de *Forza 3*, pero eficiente y muy resultón.

Dicho todo esto, podría parecer que estamos ante un juego inmejorable, pero *Forza 4* tiene sus fallos. Nos referimos a detalles como las carreras nocturnas o los cambios en la climatología. O al hecho de que únicamente existan cinco nuevos circuitos respecto al anterior. De poca importancia son estos errores, pero le alejan de la perfección que casi merece por méritos propios. En resumidas cuentas,, si te gustan los coches, necesitas *Forza 4*. ■

Interferencias



GRAN TURISMO — FORZA 3 — WORLD OF WARCRAFT

También con Kinect

CONDUCE TÚ MISMO

Uno de los puntos que han querido destacar en Turn 10 desde la presentación de este título ha sido la implementación de Kinect. Esta se ha hecho a tres niveles. El primero, como introducción para los jugadores que no quieran jugar con el mando. Se trata del sistema de control menos complejo, en el que únicamente nos preocupamos de girar y frenar en situaciones extremas. El siguiente nivel es el que añade la funcionalidad de giro de cámara mientras jugamos con volante o mando. Funciona a las mil maravillas, aunque hay que acostumbrarse. Finalmente, está el modo Autovista, algo incómodo con Kinect.

360



Forza 4

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Turn 10 Studios**
Editora: **Microsoft**
Precio: **64,95€**
Dispositivos: **Kinect**
Jugadores: **1-2**
Online: **2 a 16**
Idioma: **Textos**  **Voces**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.3	9.3
Jugabilidad	**Adicción**
9.7	9.5



Nota final

9.4

La opinión

TANTO SI LO tuyo son los coches como si no, es obligatoria echar un ojo a este excelente título de conducción. Prácticamente el único juego capaz de mirar a los ojos a Gran Turismo 5 y no salir perdiendo.



Por Juan 'Xcast'

multi SPIDER-MAN: EDGE OF TIME

ENREDADO POR SU PROPIO PASADO

Una nueva historia del hombre araña enlaza su futuro y su pasado en un tedioso juego de combates repetitivos, misiones sin gracia y un apartado visual pobre.

> Al menos, el que 'caiga' en la tentación de hacerse con el juego tendrá, al menos, horas de campaña.

Arriba y abajo

> Los enemigos se repiten una y otra vez.
> Monótonas mecánicas de combate, a pesar de la supuesta evolución.
> Un paso hacia atrás con respecto a Spider-Man Shattered Dimensions.

Las sensaciones iniciales de sumergirnos en una buena aventura de Spider-Man, desaparecen en seguida cuando empezamos a jugar a este ***Spider-Man: Edge of Time,*** a pesar de venir del estudio Beenox, el mismo que creó el buen *Spider-Man: Shattered Dimensions*. En todo lo que aquel destacaba, ***Edge of Time*** flaquea.

La historia habla de dos personajes de Spider-Man distintos. Por un lado Spider-Man 99 y por el otro Amazing Spider-Man. El primero en el año 2099 y el segundo en los años setenta. Entre ellos se establece un puente temporal en el que las acciones del Spider-Man de Peter Parker, el de los años setenta, tendrá consecuencias sobre el presente de SM99. De esta forma, el juego planteará acción en ambas líneas temporales, ofreciendo entornos de acción distintos dependiendo del personaje sobre el que tengamos el control. Por supuesto, entre ambos personajes hay un sistema de comunicación que el jugador percibe como una 'aparición' en pantalla y que permitirá que el SM99 sugiera a Amazing Spider-Man qué hacer en cada momento para condicionar el futuro y su propio presente, ya que todo indica que Peter Parker y su Spider-Man tienen los días contados.

Con un concepto tan original como este y que podría haber dado lugar a multitud de posibilidades, el juego se centra en el combate, la exploración, la activación de mecanismos y algunas escenas de caída libre. Y ya. Lo grave del asunto es que en el combate, los enemigos y los planteamientos se repiten una y otra vez. No hay grandes innovaciones. Sí que existe un sistema de mejoras de las habilidades de nuestro protagonista, pero no llega a ser realmente algo que el jugador sienta como una motivación para ir hacia delante. Realmente a medida que avanzamos se van desbloqueando y tendremos que comprarlos casi por obligación. El mero



POR SUPUESTO, LA HISTORIA está por encima del juego.



TENDREMOS QUE TOMAR EL control tanto de Amazing Spider-Man como de Spider-Man 2099



EL JUGADOR SE SENTIRÁ FRUSTRADO POR LA CÁMARA, EL CONTROL Y LA MONOTONÍA

EL TUNEL TEMPORAL CONECTA los años setenta con el 2099.

LAS ESCENAS CINEMÁTICAS, EL doblaje original y la banda sonora se salvan de la quema.

hecho de que aparezcan ventanitas recordándote para qué sirven terminará consiguiendo que lo adquieras. Y luego, sinceramente, no son tanta mejora.

A los combates se une una buena parte del juego dedicada a la exploración, o más bien, al desplazamiento entre escenarios, porque de éstos tampoco hay gran cosa. Ni siquiera muchos objetos a los que prestar atención. Dado que Spider-Man tiene la habilidad de lanzar telas de araña y desplazarse trepando y balanceándose, deberíamos contar con un buen sistema de cámaras para que la tercera persona fuese algo agradable. La experiencia es mala en muchas ocasiones y perdemos la perspectiva de dónde estamos, hacia dónde íbamos e incluso, dónde está el suelo. Por no hablar de las pruebas de 'Caída libre' en las que la cámara nos jugará tantas malas pasadas que en más de una ocasión terminaremos apagando la consola desesperados. Y da igual que lo intentes en nivel fácil o normal... es igual de frustrante en ambos.

Tanta frustración con la cámara y el control del personaje debería estar compensada de alguna manera con el gameplay pero, como hemos dicho, es tan repetitivo y en ocasiones las misiones son tan absurdas que es mayor motivo de frustración.

A veces todo esto se arregla con un aspecto visual cuidadísimo, con un diseño de personajes espectacular o una buena dirección artística. Tampoco es el caso. Si bien el diseño de los personajes sí es bueno, en el paso del papel al videojuego se perdió brillantez. Si recordamos, el Spider-Man de *Shattered Dimensions* estaba bien definido y sus movimientos resultaban bastante creíbles. En esta ocasión chocamos con un par de protagonistas algo más desdibujados, animaciones un poco más pobres y sobre todo texturas de menos definición que aquellas.

Sin nada que ofrecer, más que una campaña de unas diez horas, *Edge of Time* solo engrosará la lista de juegos de Spider-Man que un día vieron la luz. ■

Interferencias









SPIDER-MAN SHATTERED D. | STREETS OF RAGE | THE TERMINATOR

multi



Spider-Man: Edge of Time

Género: **Beat'em Up**
Desarrolladora: **Beenox**
Editora: **Activision**
Precio: **70,95€ (PS3)**
70,95 € (Xbox 360)
50,95 € (3DS)
50,95 € (wii)
40,95 € (DS)
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
6.2	6.0
Jugabilidad	Adicción
5.0	5.5

Nota final



5.6

La opinión

CUANDO PARECÍA QUE los juegos de superhéroes se recuperaban para la industria (Shattered Dimensions o Batman sirven de ejemplo), Activision decide recular y lanzar un juego de contenido pobre y con un aspecto de otra generación.



Por Ch. Antón

multi SKYLANDERS: SPYRO'S ADVENTURE

LA MEJOR APUESTA POR EL PLÁSTICO EN AÑOS

Activision vuelve a la carga con un juego enganchado a un periférico y que obligará a los jugadores a pagar 7,99€ por cada nueva figura-personaje, pero que permite compartir información entre consolas de diferente fabricante y conecta el mundo de los juguetes con el de los videojuegos.

Lo que tenemos que tener claro es que si algún día cualquiera de nosotros quiere hacer un videojuego que implique un periférico escandaloso, tenemos que ir a vendérselo a Activision. Apostaron por *Guitar Hero* hasta que esa gallina ya no dio más huevos de oro. A pesar de ello, apostaron por *DJ Hero* y se la pegaron; también se la dieron buena con el *Tony Hawk Ride*. Y aún así, miraron a los ojos de los tíos de Toys for Bob que fueron con sus figuritas de resina y su 'Portal de Poder' a las oficinas de Activision y les dijeron: "¡Yo lo veo clarísimo! Ponme un millón de estos". Parece que a Activision no le preocupa el fracaso anterior en materia de periféricos y apuesta por un juego que basa gran parte de su magia en un coleccionismo posterior a la propia compra del juego, hecho que ya ha levantado alguna polémica.

Resumiendo, el juego es un juego de acción y rol con cámara en tercera persona en la que el jugador se enfrenta con los Skylanders a los ejércitos del mal liberados por Kaos en una serie de islas interconectadas llamadas Skylands. A la acción y el combate se unen buenas fases de puzles en las que, dependiendo del tipo de personaje que tengamos en uso, podremos resolver o no. De esta forma, el juego crece en la medida que crece tu colección de figuras y, claro, la caja del juego incluye las tres figuras

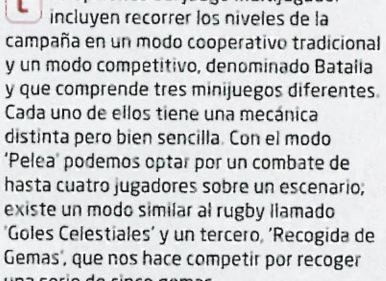
Personajes

¿TÚ DE QUIÉN ERES?

La enorme cantidad de personajes que pueden llegar a acumularse en torno a una partida de Skylanders puede ser un completo caos. Existen ocho elementos diferentes en los que se dividen, según sus habilidades: agua, aire, fuego, tierra, magia, tecnología, muerte y vida. Cada uno de esos elementos, que harán que sean personajes más valiosos en unos entornos o en otros, da lugar a cuatro personajes distintos. Entre ellos destaca uno, Spyro (magia), cuyo nombre aparece en el título del juego. Pero también aparecen Gill Grunt (agua), Trigger Happy (tecnología), Cynder (muerte) o Stump Smash (vida).







Multijugador

CONMIGO O CONTRA MÍ

Las opciones del juego multijugador incluyen recorrer los niveles de la campaña en un modo cooperativo tradicional y un modo competitivo, denominado Batalla y que comprende tres minijuegos diferentes. Cada uno de ellos tiene una mecánica distinta pero bien sencilla. Con el modo 'Pelea' podemos optar por un combate de hasta cuatro jugadores sobre un escenario; existe un modo similar al rugby llamado 'Goles Celestiales' y un tercero, 'Recogida de Gemas', que nos hace competir por recoger una serie de cinco gemas.



LA VARIEDAD DE ENEMIGOS a los que nos enfrentamos hará que necesitemos nuevas habilidades.

CADA TIPO DE ENEMIGO es más vulnerable a un tipo de personaje en concreto. Será bueno tener muchos.

>La velocidad a la que trabaja el Portal de Poder.
>El diseño de las figuras de resina es genial.
>Encima es divertido y está en castellano.

⇅ Arriba y abajo

>El precio de las figuras puede suponer un freno y un problema para algunos jugadores.
>El tutorial es algo largo.

principales, pero es que en total hay nada menos que 32 figuras (además de alguna exclusividad dependiendo de la plataforma) a 7,99 € cada una. Es decir, que tener el juego completo rondará los 300 €. ¿Son imprescindibles? No, pero sí muy apetecibles.

Diablillos

Es cierto que nada tiene que ver el juego de Toys for Bob, que cuenta con los guionistas de *Toy Story* para ofrecer un trasfondo simple, pero bien engranado, con el juego de Blizzard *Diablo*. Sin embargo, existe un cierto trasfondo de jugabilidad y mecánicas que pueden llegar a compartir similitudes. A medida que el jugador avanza, su personaje irá ganando puntos que repartirá en diferentes habilidades. Del mismo modo irá recolectando sombreros que le darán unas u otras habilidades especiales y, así, se irá conformando un personaje único y especial para cada jugador. Eso sí, siempre sobre un escenario común y definido de antemano, nada de generación aleatoria de mazmorras en esta ocasión.

Toda la estética del juego conectará más con el público infantil, el mismo que requerirá (con gritos, pataletas y ruidosos lloros) más y más figuras para su Portal de Poder. Sin embargo, Activision ha decidido que el juego sea para todos y de ahí su decisión de sacarlo para todas las plataformas (incluida 3DS) y con un detalle que nos hace dudar de anteriores problemas de compartición de datos entre consolas. En este caso, el Portal de Poder, un dispositivo USB que conectaremos a la consola para colocar las figuras encima y que estas aparezcan en pantalla, es el mismo para todas las máquinas y no solo eso, sino que ejecutan los datos de partidas guardadas en una consola sobre cualquier otra máquina de otro fabricante.

Lo que para muchos es una polémica vía de negocio, para mí es una innovación creativa brutal que puede dar para todo un nuevo género. ¿Acaso no coleccionaríamos figuras de Star Wars, de futbolistas o de Pokémon para que después saliesen en nuestros juegos de consola? ■

multi



Skylanders: Spyro's Adventure

Género: **Acción/Rol**
Desarrolladora: **Toys for Bob**
Editora: **Activision**
Precio: **70,90€**
Dispositivos: **Portal de Poder (USB inalámbrico)**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma: **Textos**, **Voces**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.9	8.9
Jugabilidad	**Adicción**
9.0	9.2

Nota final



La opinión

NO SÉ SI es por las figuras o por el juego en sí, pero lo cierto es que me ha encandilado y es candidato a convertirse en uno de los juegos de estas Navidades gracias a la potencia de los personajes.



Por Ch. Antón





DS KIRBY: MASS ATTACK

>El diseño del juego sólo requiere que usemos el lápiz sobre la táctil.
>Tan bonito en lo visual como en lo sonoro.
>Entretenido y largo.

Arriba y abajo

>No haber aparecido antes en el catálogo.
>Se percibe cierta monotonía en el combate.

UN GENIAL ATAQUE DE SENCILLEZ

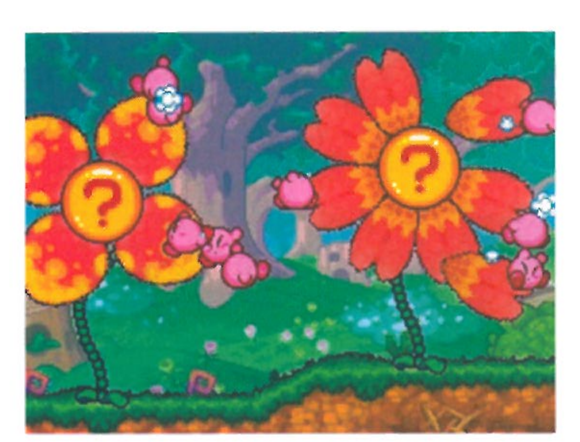
La franquicia de Nintendo explora un camino de juego exclusivamente táctil en el ocaso de su consola portátil y descubre, casi accidentalmente, un juego genial.

Se puede deber a muchos motivos. Quizá sea que el exceso de complejidad en algunos títulos actuales me haya dejado aturdido. Quizá que no tenga tanto tiempo como antes para una partida. Quizá siempre fui así de simplón. Lo cierto es que *Kirby Mass Attack* me chifla. Sale para DS, la consola 'zombi' que sobrevive gracias a secuelas y algunos lanzamientos japoneses que a Nintendo le quedan en la recámara. Sin embargo, es de lo mejorcito que ha salido para la consola de dos pantallas en meses.

Podría ser un juego de iPhone perfectamente porque lo cierto es que usa una sola de las pantallas, la táctil. La otra la tendremos como un exagerado marcador al estilo NBA, con todo lujo de detalles sobre nuestro personaje (personajes, vaya) y los objetos que hemos recogido por el camino. De hecho, no sería raro que a estas alturas ya hubiera algunos clones del juego en la tienda de Apple y, seguro, serían igual de divertidos y adictivos.

El argumento es básico a más no poder: Necrodeus, un ser malvado, ha dividido a Kirby en diez pedazos independientes (y autónomos, como veremos) para poder acabar con él fácilmente. Consigue capturar a nueve de ellos y el último se le resiste. Nuestro objetivo será recuperar a los otros nueve Kirbies y enfrentarnos a Necrodeus y su escolta, la Banda Calavera (Skull Gang, en la versión americana que tuvimos entre manos).

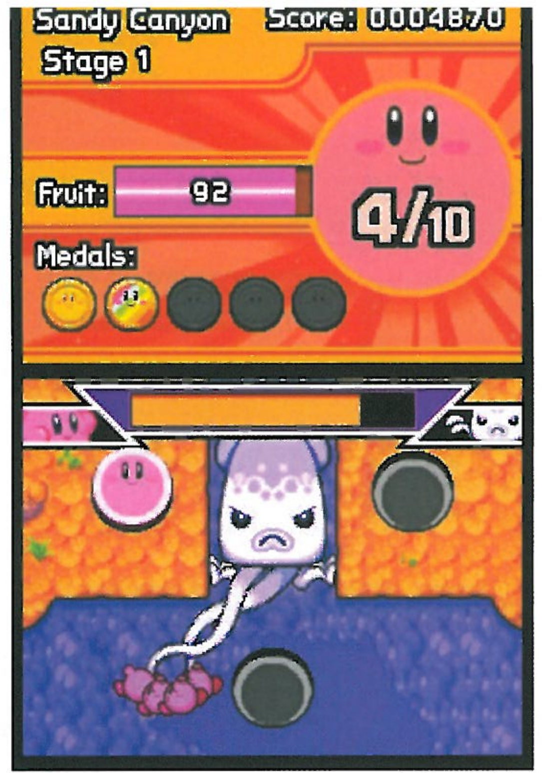
Para ello, el juego define un espacio bidimensional en el que nos desplazaremos de forma lateral (de izquierda a derecha) como si de un plataformas se tratase y

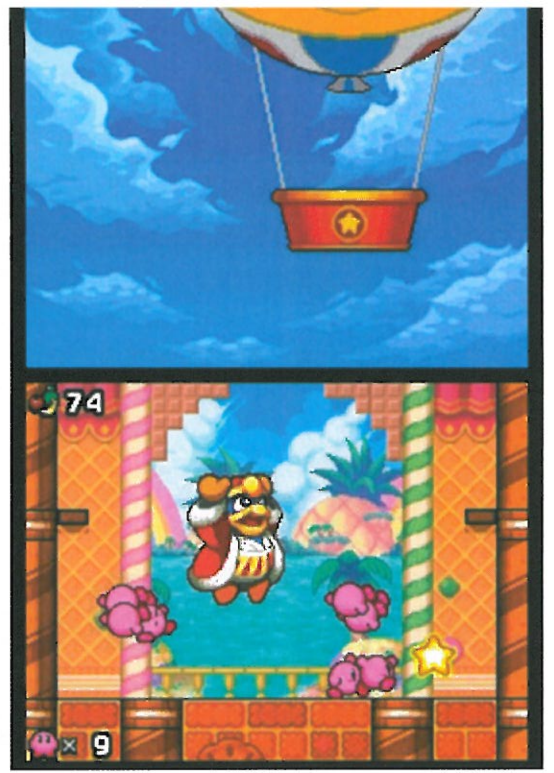


CON EL STYLUS MARCAMOS en la pantalla donde ir.

es que el juego, aunque termina por ser algo más, también es un plataformas. En el camino irán apareciendo rivales a los que, punteando sobre ellos, podremos atacar y destruir y que irán liberando fru-







ta. En la medida que comamos fruta, se irá rellenando un marcador y cada vez que éste llegue a 100 ¡bingo! Habrá un Kirby nuevo liberado. Así hasta que tengamos a los 10. Es interesante hacer ver que el juego desde el principio plantea retos que son para varios Kirbies, pero que, según la fase del juego, no podremos resolver hasta que hayamos avanzado y, solo retrocediendo, tendremos la ocasión de rejugar el nivel y acceder a zonas que hasta entonces habían quedado bloqueadas.

Será el modo en el que utilicemos a nuestro grupo de personajes rosas. En ocasiones tendremos que dividir a los efectivos y mientras unos pisan una plataforma, otros se pelean con un enemigo o recolectan frutas. Por lo tanto, el elemento puzle y estrategia estará presente en todo momento para superar determinadas trabas. Por supuesto, la gran traba son los enemigos que, si nos golpean, conseguirán que se debilite nuestro 'ejército' comilón. Así, Kirby mostrará cuatro estados: rosa o sano, morado en burbuja o golpeado, azul o herido y blanco con alas que es muerto, pero al que se podrá revivir si no dejamos que escape 'al cielo'.

Con la única ayuda del stylus para dirigir todas las órdenes a nuestro grupo de personajes -avanzar, atacar, correr o ir al sitio exacto-, terminas por pensar que a muchos juegos les sobran comandos y que no hace falta complicar las mecánicas tanto para hacer algo divertido.

Como elemento extra, la recolección de medallas a lo largo del juego está premiada con un buen puñado de minijuegos (pinball, golpea al topo,...) que si bien son pequeños y cortos, sirven para estirar la vida de un cartucho que, de verdad, se nos hace esencial en la DS. El sistema de logros, a lo Xbox 360 o trofeos de PS3, redondea un juego que a nuestros ojos resulta espectacular en lo visual y una obra maestra en lo sonoro. ■

RESULTA ESPECTACULAR EN LO VISUAL Y EN LO SONORO

Interferencias



KIRBY: POWER PAINTBRUSH — OVERLORD — CRAYON PHYSICS DELUXE





EN MUCHAS DE LAS misiones estaremos acompañados de otros robots y tendremos que cooperar con ellos.



DS

Kirby: Mass Attack

Género: **Acción/Plataformas**
Desarrolladora: **HAL Labs**
Editora: **Nintendo**
Precio: **Sin confirmar**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.7	9.0
Jugabilidad	**Adicción**
8.9	9.0

Nota final

8.9

La opinión

LA DIVERSIÓN NO siempre está detrás de millones de líneas de código de programación y este es un buen ejemplo de ello. Requiere muy poco coger la mecánica y aunque se va complicando poco a poco, la línea de dificultad es suave. Los que todavía encendemos la DS agradecemos juegos así.



Por Ch. Antón

360 PC PS3 WRC 2

LA SIMULACIÓN COMO RASGO DISTINTIVO

Todos los coches, rallies y pilotos del Campeonato Mundial de Rallies, junto con una jugabilidad fiel a esta disciplina, harán las delicias de los fans a WRC.

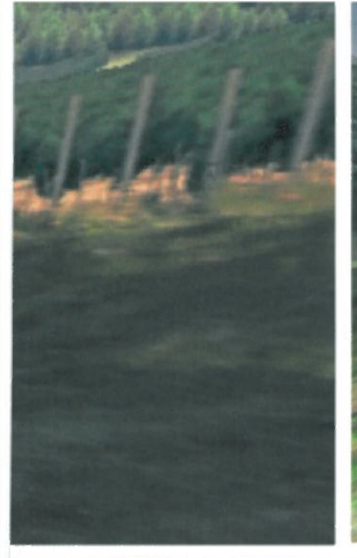
El juego oficial del campeonato mundial de rallies vuelve con esta segunda entrega que, pese a limar asperezas, sigue dando signos de debilidad en los mismos puntos que su predecesor. La calidad gráfica vuelve a ser el telón de Aquiles, pese a la notable mejora. Se echa de menos un mayor suavizado de texturas, tanto en coches como en elementos de los recorridos, aunque se compensa con otras virtudes, como el diseño de circuitos, que son realmente fieles a los originales. Los tiempos de carga resultan desesperantes, incluso para las carreras más simples... El gran atractivo del juego vuelve a ser la inclusión de licencias oficiales, que harán las delicias de los amantes de la disciplina. Todos los coches, pilotos y rallies para recrear cada ápice del campeonato real. La jugabilidad tiende más a la simulación, pero en base al grado de dificultad que elijamos esta será más o menos acuciada. Podremos hacer uso de ayudas conocidas en este género, como el Rewind. el Fantasma., o las flechas indicadoras de recorrido.



PODREMOS CORRER CON COCHES de época como este Renault 5.

UN CORRECTO CUIDADO DEL COCHE EN CARRERA NOS REPORTARÁ RECOMPENSAS

Este carácter eminentemente simulador se aprecia en las mejoras en la evolución de daños. Los coches responderán de forma muy realista a los choques, originando desperfectos que irán desde la mera apariencia exterior de la carrocería hasta





EL SUAVIZADO DE TEXTURAS no llega al nivel de otros juegos del género.





EL 'FANTASMA' Y LAS flechas de dirección nos ayudarán en carrera.

la posibilidad de destrozar el motor y pasando por daños en la dirección, caja de cambios, neumáticos, suspensión... Cada elemento del coche se irá deteriorando en base a nuestra conducción y producirá una serie de respuestas en el manejo. Si dañamos la caja de cambios el desembrague se hará de forma forzada reduciendo nuestra velocidad punta. Si dañamos la dirección, el coche tenderá a inclinarse a izquierda o derecha. Y si los daños son en el motor nos arriesgamos a no terminar la carrera... Todos estos parámetros se nos muestran en la interfaz, variando entre verde, naranja y rojo según su estado.

Un correcto cuidado del coche resultará vital para obtener recompensas en "The Road to the WRC" (el modo carrera), pues se suma a la lista de desafíos junto a la consecución del mejor tiempo.

- >Todos los coches, rallies y pilotos oficiales.
- >Doblaje al castellano.
- >Desperfectos por daños muy conseguidos.

Arriba y abajo

- >Gráficamente deja mucho que desear.
- >El apartado musical es muy convencional.
- >Solo para un público muy específico.



ESPERAMOS QUE LO TUVIERA 'a todo riesgo'...

Interferencias



WRC



DIRT 3



COLLIN MCRAE

Otro punto a favor de la fidelidad al campeonato real son los modos de juego individual SWRC y PWRC, que nos permitirán correr con coches S2000 o Production, ligeramente modificados respecto a los presentes en el modo de juego estrella, WRC. En Academy nos pondremos al volante de los coches destinados a los jóvenes pilotos, en Safari correremos en entornos salvajes y en Group B volveremos al pasado a bordo de clásicos como el Renault 5 o el Peugeot 205. Por otra parte, el modo multijugador no se limita al online, sino que podremos competir con hasta 4 amigos para ver quién hace el mejor tiempo. En el aspecto sonoro se echa en falta algo más animado en vez de ese hilo músical monocorde de centro comercial. Y, por último, la variedad metereológica, así como la iluminación en función de la misma, no destacarán por su magnificencia pero es correcta. ■

PS3 PC 360



WRC 2

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Milestone**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **60,95€ (PS3 y 360)** 30,95€ (PC)
Jugadores: **1**
Online: **2 a 16**
Idioma:
Textos 
Voces

Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
6.7	6.2
Jugabilidad	**Adicción**
8.3	8.0

Nota final



7.3

La opinión

GUSTARÁ A LOS que den gran importancia a jugar con las licencias oficiales y a los amantes de la simulación. Los que busquen un estilo más arcade, mayor variedad de juego y mejor calidad gráfica mejor que se pasen a la competencia...

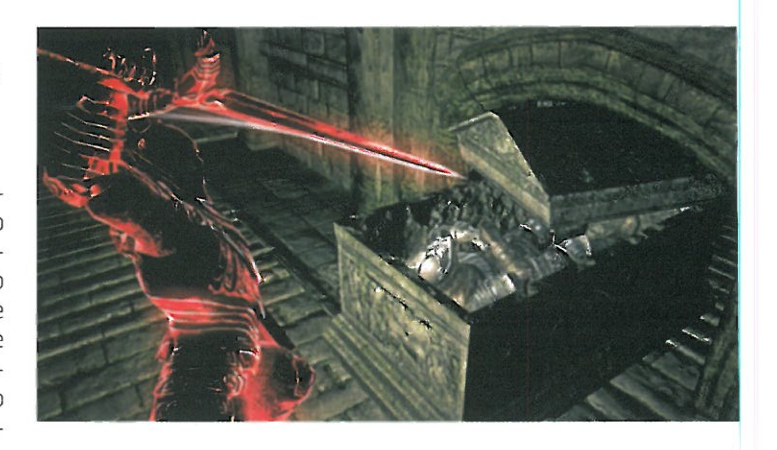


Por Iván Herranz

PS3 360 DARK SOULS

ROL ORIENTAL DEL BUENO EN ESTADO 'DURO'

Con más dificultad y 'más' de todo. Prepárate de nuevo para ser humillado, demolido, acabado...Tantas maneras de morir que no te cansarás de pasar por el ataúd.



Demon Souls* apareció como una bocanada de aire fresco dentro del género de rol, creado en país de los J-RPGs, se proclamó como uno de los estandartes de una industria nipona que parecía andar de capa caída. From Software creó un monstruo capaz de devorar tus horas de sueño para volver a matar los mismos enemigos una y otra vez. Sin duda, todo un reto para los alumnos más avezados de la "old school" jugable. Toda una deliciosa y, a la vez, tortuosa aventura para los malamente acostumbrados a recuperaciones instantáneas y puntos de salvado cada 3 pasos.

Tras un pequeño tutorial de introducción básica a los controles, con pequeñas notas esparcidas por el mapeado, tendremos que vérnoslas con el primer enemigo duro de roer. Este demonio es un aperitivo para lo que se verá durante el periplo del aventurero. From Software siempre ha disfrutado recreando final bosses que ocupan más de una pantalla, con complicadas mecánicas de movimiento, pero salvables tras un pequeño ejercicio de paciencia. Así nos las veremos con dragones, demonios, monstruosas criaturas de toda forma y color que han sido diseñadas con un magnífico gusto por los bestiarios más variados. Enmarcadas además en unos escenarios ricos y excelsos en detalles,

UN SOPLO DE AIRE FRESCO DENTRO DE LOS JUEGOS DE ROL JAPONESES

>Unos gráficos con un detalle excepcional.
>Enemigos finales de los que siempre recordarás.
>Su sistema de juego.
>Largo y variado...

Arriba y abajo

>...pero difícil como él solo.
>A veces no deja claro el siguiente paso a dar.
>Más NPJ con quien interactuar.

tanto de iluminación como ornamentaciones en numerosos valles, catacumbas, castillos o cualquier arquitectura presente a lo largo y ancho del mundo abierto que se presenta a nuestros ojos. Gran diseño y excelente realización, aunque tenga un pequeño lunar en lo referente a la tasa de imágenes por segundo, algo inconstante.

Así, repitiendo la historia, *Dark Souls* toma la dificultad de su predecesor como estandarte y la vuelve a plasmar en todo su esplendor. Eso sí, esta vez tendremos unos valiosos check-points para al menos poder devolvernos el aliento. Estas hogueras también nos servirán para recuperar energía y, si eres de esos que gustan de salvar cada dos pasos, prepárate de nuevo porque los enemigos ya muertos volverán a aparecer como si nunca hubieras acabado con ellos - exceptuando los jefes finales -.

Porque si queremos tener éxito en esta larga y dura, pero divertida aventura, además de paciencia y nervios de acero, necesitaremos las mejores armaduras, armas, hechizos y objetos, que escasearán o nos costarán más de un puñado de almas -la moneda de cambio en este universo-, pero que serán mucho más variadas que en el episodio anterior.

SU DIFICULTAD ES EL DETALLE MÁS RELEVANTE, PERO NO UN ESTORBO

Dark Souls es, de nuevo, un videojuego muy destacado, una historia de rol de caballeros, espadas, dragones y brujería en la que encontrarás caminos ocultos, alianzas, enemigos difíciles de batir y, por supuesto, la necesidad de tomarte un respiro para decidir tu próximo objetivo. Pero esta vez no estarás solo, podrás participar con 3 amigos más, aproximando la experiencia a los MMORPGs que tanto éxito tienen en el mercado del PC, pero con excepciones. La ejecución del cooperativo es un tanto peculiar pero efectivo, al fin y al cabo. Suple la escasez de NPCs durante la historia principal.

Si la primera aventura fue la que acabó contigo en lugar de lo contrario, esta vez tienes una nueva oportunidad de redimirte ante uno de los títulos japoneses más completos y originales que hemos visto en los últimos años. ■

Cooperativo

COMPARTE TU AGONÍA

Si antes comentábamos que no ibas a estar solo, ***Dark Souls*** permite un modo cooperativo de hasta 4 jugadores para hacer más llevadera y fácil la aventura. También se ha incluido la opción de 'invasión' para poderles hacer la puñeta, más si cabe, a algún que otro pobre jugador o incluso retarle en duelo. Además, junto a los objetos que nos dotarán de estas opciones, debemos prestarle atención a las notas que otros jugadores dejen por el camino con pistas, o no, nunca se sabe. Nosotros podremos hacer lo mismo con las aventuras de otros jugadores de todo el mundo.



Interferencias



DEMON'S SOULS



OTOGI



BATTLETOADS

360 PS3



Dark Souls

Género: **Rol**
Desarrolladora: **From Software**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **69,95€**
Jugadores: **1**
Online: **2 a 4**
Idioma:
Textos (ES)
Voces (UK)

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos 9.3
Sonido 9.0



Jugabilidad 9.3
Adicción 9.5



Nota final



La opinión

ES DIFÍCIL ANALIZAR un juego como este, ya que no se trata de un título para todo el mundo. Y es que hablamos de un juego intenso, completo, divertido y muy difícil. Por tanto, no es apto para aquel con poca paciencia o habilidad. El resto de fans del rol, deberían comprarlo.



Por Juan 'Xcast'

PC 360 TROPICO 4

DE REPÚBLICA BANANERA A PARQUE TEMÁTICO

Si algo se puede decir bueno de Tropico 4, es que afronta un tema muy peliagudo con sorna y humor británico. ¡La sonrisa está asegurada!

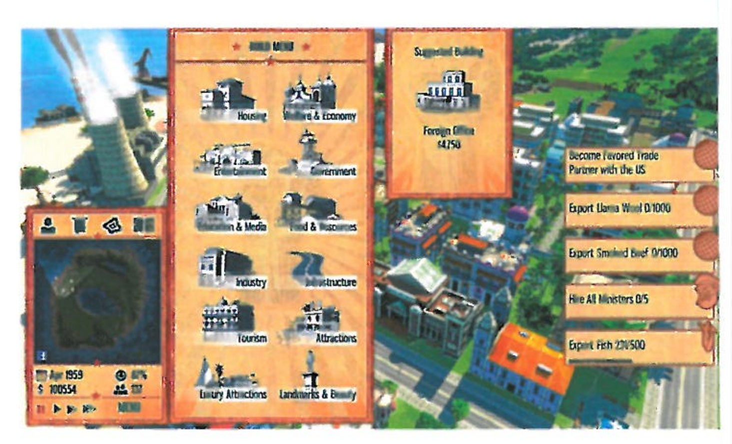
Los amantes de los juegos de gestión, ya saben de qué estamos hablando. En *Tropico*, nos ponemos en la piel del primer ministro del cacique de turno para intentar, a través de trapicheos, medidas rocambolescas y otras opciones extrañas, sacar adelante un país insular de marcado estilo caribeño.

Es ahí donde *Tropico 4* se desmarca del resto de juegos de gestión que hemos visto hasta ahora. Su sorna y cómo las opciones que pone a nuestra disposición están enfocados en todo momento desde ahí: la educación inicial de nuestra población es ínfima y, para mejorarla, deberemos importar profesores del extranjero. Lo mismo pasa con los médicos y ¡ojo! con los curas.

Al mismo tiempo, cualquier tecnología medianamente avanzada debe venir del exterior. En cuanto a la producción, inicialmente, nuestros lugareños sólo se dedicarán a la agricultura o a labores de construcción básicas. ¡Eso es lo que hay!

El objetivo del juego es conseguir que nuestra isla sea un sitio próspero. Durante las veinte misiones de la campaña dedicaremos la mayor parte de nuestro tiempo a convertir nuestra isla en un lugar próspero: tanto si nuestra intención es basarla en la producción de bienes para exportar, en la mano de obra, en un resort turístico para ricos, etc. Al mismo tiempo que nos aseguramos nuestro futuro desviando fondos a nuestro plan de pensiones en jugosas cuentas suizas. Desternillante.

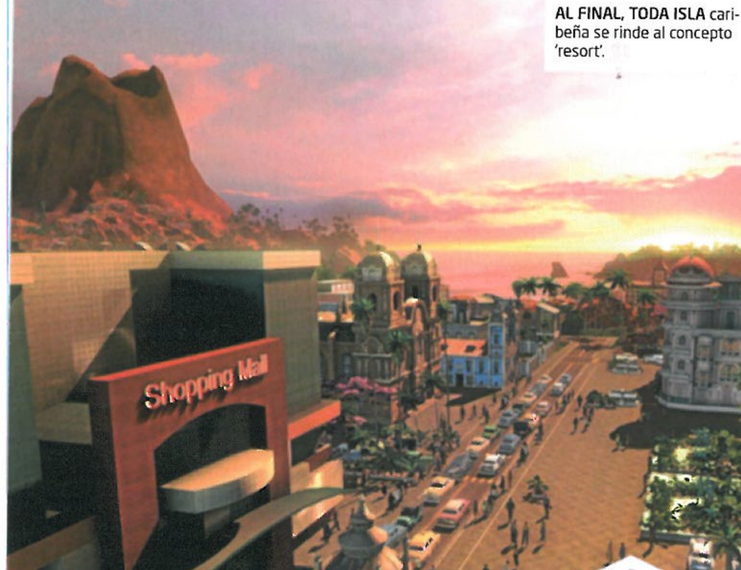
PUEDES CONVERTIR TU ISLA EN CENTRO DE PRODUCCIÓN U OBJETIVO VACACIONAL



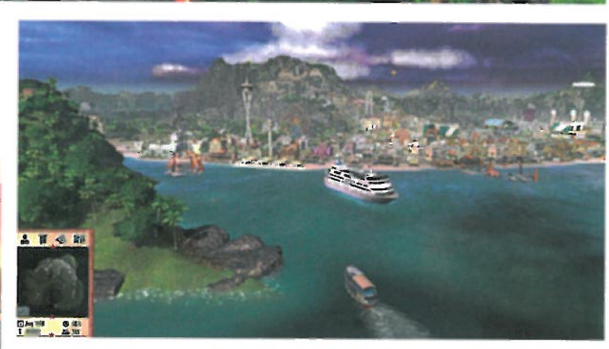




LOS DESASTRES NATURALES PUEDEN sorprendernos en cualquier momento

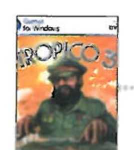


AL FINAL, TODA ISLA caribeña se rinde al concepto 'resort'.

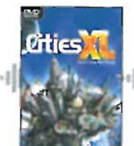




Interferencias



TROPICO 3



CITIES XL



CUANDO SALÍ DE CUBA

Marco Moreno | Miss Pineapple

>Sencillamente, la mejor opción de gestión del año.
>Lo bien integrado del sistema de juego, edificios, etc., con el concepto de "república bananera"

Arriba y abajo

>Que seas del caribe y no te haga gracia que los anglos se descojonen de la idiosincrasia isleña.
>La información es algo confusa a veces.

Por otro lado, *Tropico 4* nos ofrece también retos constantes con misiones secundarias que saltan de forma aleatoria y que le dan un toque más vivo al desarrollo de la campaña. Al mismo tiempo, los mapas y retos son el aliciente para comenzar nuevas partidas e intentar levantar la economía y calidad de vida de nuestros pobres insulares.

Otro de los detalles novedosos de *Tropico 4* son sus facciones, desde capitalistas, comunistas, hippies... Todos ellos se encuentran felices con ciertas políticas y ciertas construcciones, y tenerlos contentos formará parte de muchas de las misiones secundarias del juego. Curiosamente, su beneplácito nos asegurará su apoyo en las elecciones periódicas... espera, ¡pero esto no es una república bananera! Tranquilo, tranquilo, tan sólo hay ilusión de democracia.

Para los que gustan de los números, *Tropico 4* incluye 10 nuevos mapas, 20 construcciones nuevas, como un parque acuático y otros detalles que no hemos mencionado pero también son importantes, como desastres naturales, volcanes o tornados.

En definitiva, *Tropico 4* (totalmente doblado y traducido, como no), es la mejor opción de este año en materia de juegos de gestión y, como no, al habitual precio de nuestros amigos de FX Interactive. Imprescindible. ■

PC 360



Tropico 4

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **Kalypso**
Editora: **FX Interactive**
Precio: **19,99 €**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Nvidia 3DVision: **En proceso**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos **7.5** Sonido **7.0**
Jugabilidad **8.5** Adicción **8.0**

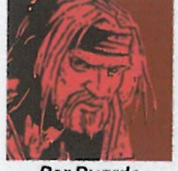


Nota final

8.0

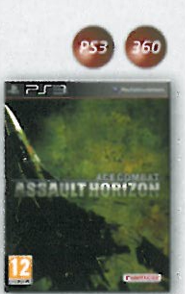
La opinión

TENEMOS EL CORAZÓN 'partío', porque nos encanta Tropico 4: su campaña, sus mapas con objetivos concretos, lo bien integrado de su 'leti motiv' en el desarrollo del juego... ¡es el juego de gestión del año! Pero como españoles, no nos gusta que los UK se rían del Caribe...



Por Duardo

PS3 360



Ace Combat: Assault Horizon

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Project Aces**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **56,95€**
Jugadores: **1-16**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.6	9.4
Jugabilidad	**Adicción**
9.2	9.4



Nota final

9.4



La opinión

GUSTARÁ TANTO
A los amantes de la saga como los que gusten de juegos de acción. Ya no estamos hablando de un juego de aviones, sino de un juego de guerra que tiene el aire como principal frente de batalla. Esperamos que marque tendencias.



Por Iván Herranz

PS3 360 ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON



UN COMBATE ÉPICO POR LAS NUBES

> Variedad de aeronaves y misiones.
> Una trama de calidad para acompañar la acción.
> Alta calidad gráfica en modelado de aeronaves y escenarios terrestres.
> Doblado al castellano.

Arriba y abajo

> Algunos combates se alargan en exceso.
> Puede resultar difícil adaptarse a su mecánica.

Cazas, helicópteros, bombarderos, cargueros... En la guerra por el cielo no todo se limita a batirse en duelo. Tener bien presente lo que ocurre en tierra será vital para lograr la victoria.

Las versiones de prueba ya avecinaban un título de notable calidad y la versión definitiva no ha defraudado. *Assault Horizon* alcanza las nubes gracias a un buen surtido de novedades jugables, una historia que engancha y una mecánica de juego muy dinámica que hará las delicias tanto de aficionados a la saga, como de los gustosos de juegos de acción que se inician en *Ace Combat*.

En esta versión final hemos podido comprobar que la diversidad jugable alcanza cotas muy altas, haciendo de *Assault Horizon* una experiencia variada donde tan pronto estaremos a bordo de un Fighter batiéndonos en duelo por las alturas como serviremos de apoyo a las tropas terrestres a bordo de un Apache o manejaremos la artillería pesada de un bombardero. Además, existirá gran libertad para elegir el avión que mejor nos venga en cada momento, dependiendo de las características de la misión. Y no solo eso. Podremos armarlo según gustemos, dando prioridad a las armas aire-aire, aire-tierra, aire-agua... Las opciones de customización nos darán la opción de "decorar" nuestros "pájaros" como deseemos. Y todo ello sin descuidar ni un ápice una trama que nos mantendrá en vilo a través de poderosas cinemáticas y diálogos ingame desde la cabina del piloto.

Para los que la campaña principal se les haga corta, *Ace Combat: Assault Horizon* aporta un multijugador, de hasta 16 jugadores, que sigue las pautas de lo mostrado en el modo individual, sin desentonar lo más mínimo con este. Este modo de juego recompensará tanto por objetivos destruidos como por maniobras evasivas ante un ataque enemigo, haciendo del combate una lucha encarnizada donde tendremos que ejecutar al enemigo antes de tener a un colega suyo en nuestra cola. ■



LA BATALLA TAMBIÉN SE libra ahí abajo, por lo que no deberemos perder de vista el suelo.



EL CUIDADO DE LOS aviones no se reduce al aspecto externo, sino que gozarán de gran detalle en el interior.







UN RPG BUENO, BONITO Y PORTÁTIL

Dragon Quest Monsters Joker 2 ofrece justo lo que exhibe: una aventura de rol japonés con exploración, monstruos y multijugador.

>El estilo artístico de Akira Toriyama.
>La mezcla de monstruos inicia una nueva era.
>El juego online de hasta ocho jugadores.

Arriba y abajo

>No tiene voces.
>La mecánica es antigua. Eficaz, pero antigua.

Me pregunto qué pasaría si en este juego no pusiese *Dragon Quest* en la carátula. ¿Cuál sería mi reacción? Seguramente destacaría que tiene una dirección artística de enorme factura. Ya no solo por las ambientaciones y los personajes, que son de lo más variados - sobre todo en el caso de los monstruos que iremos encontrándonos por el camino -, sino también por la forma en que se nos presentan las escenas cinemáticas, escenas horizontales con grandes franjas negras que recuerdan a algunos de los animes más famosos de los noventa. Miraría en los créditos para ver quién está detrás de todo eso y al descubrir al gran Akira Toriyama, lo comprendería todo. Más aún si encima hay un acompañamiento musical a la altura y buenos efectos sonoros. Solo la ausencia de voces, lógico en cartuchos tan pequeños como los de la DS, es un pero en la parte artística del juego.

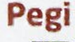
En el otro lado, en lo meramente jugable, es un RPG japonés que describe a la perfección el género. Nuestro personaje, esta vez un reclutador de monstruos, recorrerá los diferentes escenarios explorando cada rincón y entablando relación con cada criatura a su paso. Esas relaciones, que serán por turnos, como manda el código del RPG clásico, podrá ser amistosa o podrá convertirse en un combate. Y así, se irá avanzando en una aventura con tintes heroicos en la que reclutar a los mejores monstruos y subirlos hasta un nivel determinado (10) tendrá el premio de poder cruzarlos y hacer criaturas más poderosas. Con una modalidad multijugador (se necesita un cartucho en cada consola) de hasta 8 y ciertas opciones vía Internet para compartir objetos y monstruos, el juego pide una oportunidad a gritos. Más aun cuando se llama *Dragon Quest*.







Dragon Quest Monsters: Joker 2

Género: **Rol/Estrategia**
Desarrolladora: **Square Enix**
Editora: **Nintendo**
Precio: **40,95€**
Jugadores: **1-8**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** 

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
7.8	7.7
Jugabilidad	**Adicción**
8.1	8.2

Nota final



La opinión

ES UN RPG al uso, con unos monstruos a los que conocemos de los últimos 25 años y que esta vez podrán estar de nuestro lado. La franquicia Dragon Quest sigue creciendo y dotando de infinitas horas de entretenimiento a los amantes de este tipo de rol.



Por Ch. Antón

360 MICHAEL PHELPS: PUSH THE LIMIT



Michael Phelps: Push the Limit

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **Blitz Games**
Editora: **505 Games**
Precio: **49,95€**
Dispositivos: **Kinect**
Jugadores: **1-8**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos 6.0 · Sonido 6.5



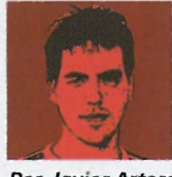

Jugabilidad 6.5 · Adicción 6.3

Nota final



La opinión

OTRO TÍTULO MÁS que llega a las tiendas y que no saca todo el jugo que esperamos de Kinect. Podría haber funcionado como parte de un juego de pruebas deportivas, pero se vuelve aburrido y repetitivo.



Por Javier Artero



PHELPS SE QUEDA SIN MEDALLA

Con la colaboración del inigualable atleta, Kinect se moja con el primer juego basado exclusivamente en la natación.

> Buena respuesta de Kinect.
> La supuesta innovación del deporte en que está basado.
> Doblado al castellano.

Arriba y abajo

> Muy cansado de jugar.
> Técnicamente, una generación retrasado.
> Corto y completamente insustancial.

Kinect no acaba de despegar y el videojuego que ahora nos ocupa, es una muestra más de ello. *Michael Phelps: Push the Limit* nos propone tirarnos a la piscina -literalmente- y competir en diversas pruebas de natación a través de los movimientos realizados con nuestro cuerpo. Antes de iniciar la carrera, nuestra función será la de levantar los brazos para animar al público, para después colocarnos en posición de salida y realizar el salto inicial. Tras ello, nadaremos en los distintos estilos que incluye el juego realizando movimientos con los brazos -como si nadáramos de verdad-, teniendo en cuenta el tempo y la resistencia de nuestro nadador. Todo ello da como resultado una propuesta extraña que no ofrece diversión pero sí mucho cansancio.

Por supuesto tampoco ayuda su aspecto gráfico simplón y sus escasas opciones de juego que, a pesar del modo carrera, acaban por resultar insuficientes. La respuesta del sensor a nuestras órdenes es, en general, buena, aunque al contrario de lo que puede parecer, se muestra bastante exigente con la distancia y requiere dos metros para jugarlo sin problemas. El primer juego de natación para consola no ha resultado ser muy divertido y nos hace pensar que quizá la idea no daba como para basar un juego exclusivamente en ella. Phelps se queda sin medalla. ■

Interferencias



TRACK & FIELD



BEIJING 2008


GIMNASIO



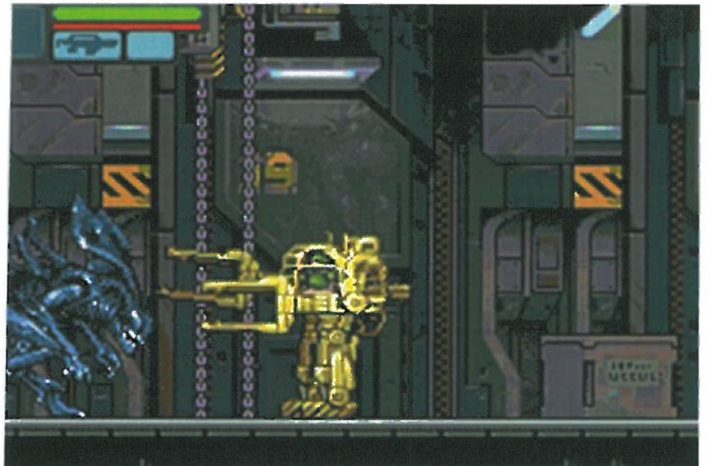
14 MEDALLAS Y 40 records mundiales para esto.

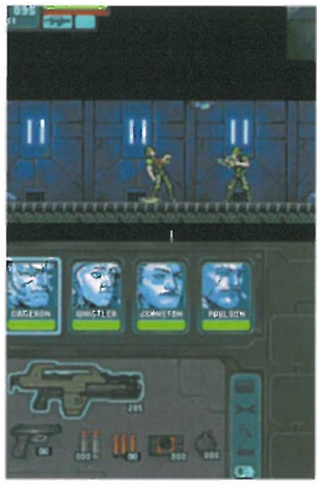


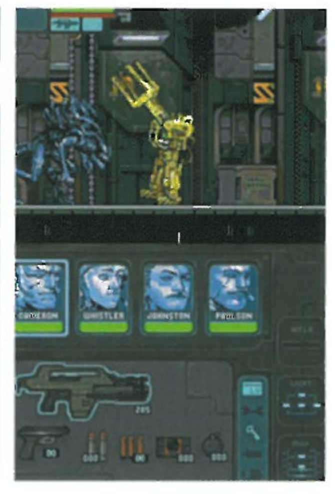
POSIBLEMENTE UNO DE LOS juegos más cansados de Kinect.











AÚN QUEDAN ALIENS COMO LOS DE ANTES

Way Forward se saca de la manga un excelente shooter lateral que engancha con la estética ochentera, época de éxito de la película.

Pensar en *Alien* nos traslada automáticamente a otra época. Way Forward, el estudio detrás del juego, se ha tomado la sensación al pie de la letra. Para ***Aliens: Infestation*** ha creado todo un universo ochentero a través de un shooter lateral excelente en el que dispondremos de un variadísimo arsenal de armas (lanzallamas, granadas, ametralladoras,...) y un escuadrón de hasta cuatro miembros que elegiremos de entre los veinte disponibles y que iremos subiendo de nivel a medida que avancemos. Esto es algo que quizá se escape de las preferencias de los ochenta pero que encaja perfectamente con el título y el usuario tipo de DS.

A Way Forward no le pilla de nuevas el género. Hace bien poco hicieron algo parecido con la versión en DS de *Thor : Dios del Trueno* (quizá la mejor versión del juego), también en scroll lateral, y hace algunos años, con *Contra 4*, recuperaron el sabor de uno de los shooters laterales de toda la vida, una de sus mejores facturas en la portátil de Nintendo.

Al estilo de juego se une una excelente elección en el apartado artístico. Detrás de los diseños encontramos a Chris Bachalo (X-Men, Generación X, SteamPunk,...) y un planteamiento que fija un aire retro a base de píxeles en todo el juego. Esa estética pixelada de enorme detalle es el toque final para que los que ya amábamos *Alien* y *Contra*, no dudemos en adentrarnos en esta plaga alienígena. ■

UN UNIVERSO OCHENTERO A TRAVÉS DE UN SHOOTER LATERAL





>El diseño de personajes.
>Pixel-art de gran factura.
>Muy divertido a pesar de lo sencillo del sistema.

Arriba y abajo

>Fuera de época. A poca gente le interesa Alien.
>Dirigido a un público reducido en una consola en su ocaso.

DS

Aliens: Infestation

Género: **Shooter**
Desarrolladora: **Way Forward**
Editora: **SEGA**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos



Sonido





Jugabilidad



Adicción



Nota final



La opinión

NO VAMOS A exagerar recomendándolo a todo el mundo porque es un juego para unos pocos. Esos pocos lo adorarán. Ya sea porque recrea un estilo de juego de hace años muy efectista y divertido o porque adoran todo lo que tenga que ver con Alien.



Por Ch. Antón





X-Men: Destiny

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Silicon Knights**
Editora: **Activision**
Precio: **69,95€ (PS3, 360); 49,95 (Wii)**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos 5.7 · Sonido 6.1





Jugabilidad 5.5 · Adicción 5.0

Nota final



5.6

La opinión

ADEMÁS DE MUCHOS mutantes famosos y una historia medio decente, un juego de acción necesita de una jugabilidad vistosa, variada y adictiva. Este juego no cuenta con ninguno de estos tres elementos.



Por G. Maeso

PS3 360 Wii X-MEN: DESTINY



LOS MUTANTES YA NO SON LO QUE ERAN

Activision lanza un nuevo juego bajo la licencia de X-Men pero que nos ha dejado mas fríos que el Hombre de Hielo. Un beat'em up muy soso que, al menos, ofrece una buena colección de combos.



>Buena cantidad de combos y movimientos.
>Podemos ir aumentando los poderes mutantes a nuestro antojo.

Arriba y abajo

>La Inteligencia Artificial de un zapato.
>Horribles escenarios que se repiten.
>Baja calidad técnica en general.

X-*Men Destiny* quería meterse a los fans de los mutantes en el bolsillo con un nuevo juego de acción que planteaba un nuevo panorama para el universo X. Tres nuevos y jóvenes mutantes a elegir, descubrirían sus poderes en medio de una loca batalla entre los X-Men, la Hermandad de Magneto y un ejército de fanáticos anti-mutantes. El juego permite que elijamos las misiones o acciones que queremos realizar, acercándonos a los X-Men o a la Hermandad según el caso, además de ir eligiendo las mejoras y los poderes que queremos desarrollar en nuestro joven mutante. Pero tanta elección no sirve de mucho. En realidad no cambia demasiado.

Los grandes peros de este juego es que repite enemigos hasta la saciedad, y encima su IA es lamentable, lo que hará que pasemos horas realizando los mismos combos para acabar con los mismos enemigos. Poca variedad, pobre calidad técnica y llega sólo en inglés. ■





ELIGE MUTANTE, BANDO Y misión a seguir.



LOS ENEMIGOS FINALES DE fase dan algo más de color.



EL DR. NEFARIOUS SE verá obligado a cooperar con aquellos a los que intentaba destruir. Curioso, ¿no?







OBLIGADOS A COOPERAR... ¡TODOS PARA UNO!

El mecánico intergaláctico más famoso de Sony regresa a PlayStation 3 con aires de renovación. Una suerte de 'spin-off' que tiene como principal atractivo la cooperación entre cuatro jugadores. Un soplo de aire fresco para la saga que le sentará de maravilla.

Con una entrega nueva cada año desde que la franquicia naciera en 2002, sorprendió que no viéramos ningún título de la misma en 2010. Parece que Insomniac se dio cuenta de que las 'mascotas' de Sony podían llegar a desgastarse, por lo que decidieron conceder un respiro a la serie y crear una suerte de 'spin-off' orientado al multijugador.

Ratchet & Clank: All 4 One es precisamente lo que indica su traducción, un título en el que hasta cuatro jugadores simultáneos tendrán que unir sus fuerzas y trabajar juntos para salir del llamado 'Recolector de Criaturas', un lugar donde, por error, hasta el doctor Nefarious, antagonista de la saga, ha quedado atrapado. De esta forma controlamos a cualquiera de los cuatro personajes más conocidos de la serie: Ratchet, Clank, el capitán Qwark y el malvado causante de todo. Ya sea offline, desde una misma consola, u online, la cámara se encuentra ahora más alejada y ofrece una perspectiva cenital que automáticamente se encarga de seguir nuestros pasos de la mejor forma posible.

> LA COOPERACIÓN, AUNQUE A VECES CAÓTICA, ES EL ALMA DEL JUEGO

La jugabilidad se ha modificado en la justa medida, centrándose más en los disparos, al más puro estilo beat 'em up, en detrimento de las fases plataformeras puras a las que nos tenían acostumbrados. A pesar de que en ciertos momentos el juego se vuelve algo más caótico de lo habitual, debido a la gran cantidad de personajes en pantalla, lo cierto es que sirve para que en todo momento nos sintamos activos. Si a esto le sumamos sus habituales gráficos, al estilo de las películas de animación, los fans seguro que quedarán encantados. ■

PS3



Ratchet & Clank: All 4 One

Género: **Plataformas**
Desarrolladora: **Insomniac Games**
Editora: **Sony C.E.**
Precio: **69,95€**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos 8.5 · Sonido 8.5



Jugabilidad 8.7 · Adicción 8.4





Nota final



8.6

La opinión

LA SAGA ADOPTA la fórmula cooperativa de la mejor forma posible. Si eres un purista de la saga, quizá no te convenza; pero si disfrutas jugando en compañía, lo pasarás en grande con esta entretenida aventura.



Por Alejandro Peña

PC



Might & Magic Heroes VI

Género: **RPG**
Desarrolladora: **Ubisoft**
Editora: **Ubisoft**
Precio: **50,99€**
Nvidia 3DVision: **Bueno**
Jugadores: **2**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos 7.5 Sonido 7.5





Jugabilidad 8.0 Adicción 8.5

Nota final



8.0

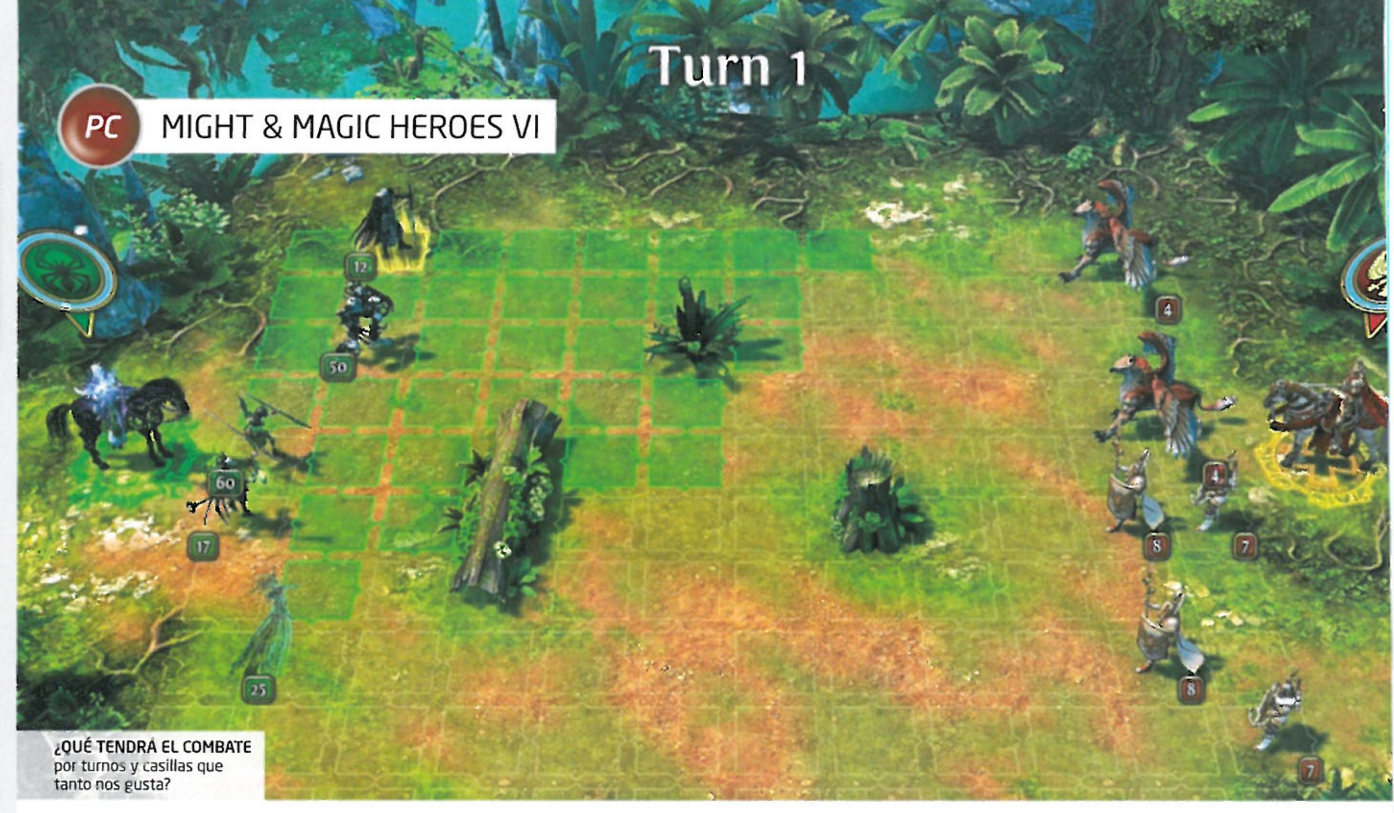
La opinión

MIGHT & MAGIC heroes VI ofrece precisamente lo que demandan muchos usuarios de RPG en ordenador. Hará las delicias de los fans de la saga, de los RPG y de aquellos que les gustó King's Bounty.



Por Duardo

PC MIGHT & MAGIC HEROES VI



¿QUÉ TENDRÁ EL COMBATE por turnos y casillas que tanto nos gusta?

ROL PARA LOS PURISTAS

¡Grata sorpresa! Might & Magic Heroes VI recupera un rol que satisfará a los usuarios más tradicionales con elementos sin edulcorar. ¡Muy sano todo!



Para aquellos que disfrutáis como nosotros de los géneros clásicos, llega este rebautizado *Might & Magic Heroes VI* con una estructura de juego tradicional y que hará las delicias de los más exigentes y de los que disfrutaron de títulos y sagas como *King's Bounty*, con el que comparte muchos elementos comunes. Aunque *Might & Magic Heroes VI* ofrece importantes novedades 'per se' y elementos online a tener más que en cuenta.

Lo primero que destaca del título es un doblaje que se agradece mucho y que facilita también la inmersión en una compleja historia que se sumerge en las interioridades del 'Lore' ya conocido, 400 años antes de la Guerra de la Reina Isabel.

¿Pero qué ofrece realmente *Might & Magic Heroes VI*? Pues 5 facciones, importantes elementos online, muchos mapas para explorar, nuevos sistemas de juego, reputación, muchos tipos de unidades, una historia compleja alrededor de los cinco hijos de la dinastía Grifo... Vamos, lo que nos va, y mucho, a los roleros.



NO NOS PODEMOS AGUANTAR: ¡Qué vienen tres caballos de Bonanzaaaaa! ;-)

Might & Magic Heroes VI se ha hecho mucho de rogar debido a cambios realizados en los sistemas de juego tras las últimas betas. La buena noticia es que dichos cambios fueron motivados por el 'feedback' de los propios usuarios y siempre es bueno saber que Ubisoft quiere mimar esta franquicia más allá de sus IPs mayoritarias. Esto demuestra que sabe (amén de una web muy cuidada) lo que tiene entre manos y cómo los usuarios fieles a series como esta son importantes para una comunidad de fans. Por cierto, ¿os habíamos dicho que viene totalmente doblado?





>La gran cantidad de modalidades de juego.
>El modo Carrera es genial por todos los detalles.
>Con vista lateral, es un juego brillante.

Arriba y abajo

>La cámara principal se hace pesada y difícil de manejar.
>Carece de un modo online que permita partidas multijugador.



FIFA 12 3DS

Género: **Deportes**
Desarrolladora: **EA Sports**
Editora: **EA**
Precio: **49,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma:
Textos: 
Voces:

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.0	8.9
Jugabilidad	**Adicción**
7.5	8.0



Nota final



8.2

La opinión

EN EL INTENTO de aprovechar las 3D le ocurre como al juego de Konami: consigue un genial (y mareante) efecto visual en 3D que, sin embargo, no se corresponde con un buen uso de la cámara. Carece de opciones online. A pesar de ello, su compra es valiosa. La cantidad de modos la justifica.



Por Chema Antón

ESTE FIFA REPITE LOS ERRORES DE PES

El juego de fútbol de Electronic Arts vuelve a chocar contra la cámara detrás del jugador y el apartado online, mientras que despliega cualidades en los modos de juego, las licencias y un brillante apartado gráfico que aprovecha las 3D.

La experiencia *FIFA*, está claro, ha conquistado las consolas de sobremesa en los últimos años. Lo que nadie se esperaba es que en la primera edición para 3DS se ofreciese un juego tan completo como el que podemos disfrutar. Y no hablamos de la jugabilidad pura y dura, la cual comete el mismo error que la versión de *PES* para 3DS que salió con la consola: colocar la cámara principal (no única) a pie de campo y eliminar la visibilidad del jugador a favor de un falso realismo que quitaba la habilidad al jugador de un plumazo. A lo que nos referimos con lo completo que resulta el juego es a que llega a parecerse bastante en opciones a la versión de sobremesa. A los partidos de exhibición y los torneos, se une un modo 'Conviértete en profesional', un modo 'Carrera' en el que haremos de manager y que cuenta con todas las opciones de fichajes, estrategias, mejoras de campos y de equipos, y algo que termina por ser definitivo: las partidas inalámbricas en versión de 11vs11 o Fútbol urbano. Sin embargo, este último punto es en el que también flaquea el juego ya que de haber contado con modalidad online, el juego habría sido una compra segura. No aprovechar Internet reduce bastante sus posibilidades en un título de estas características. Cambiando la cámara y usando el resto de opciones, ***FIFA 12*** para 3DS es uno de esos juegos que para los futboleros es imprescindible. ■



EL ASPECTO GRÁFICO ES excepcional en 3DS.



EL DISPARO PUEDE REALIZARSE sobre la pantalla táctil.







PC



After the War

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Byka**
Editora: **FX Interactive**
Precio: **19,99€**
Dispositivos: **Mando Xbox360**
Jugadores: **2**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi

18

www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
7.3	7.0
Jugabilidad	**Adicción**
8.0	7.8

Nota final



7.8

La opinión

ESTAMOS ANTE OTRA apuesta de FX Interactive en su búsqueda de títulos rompedores en otros mercados. After the War ofrece todo lo exigible a un título de acción que, además, se sumerge en la peculiar narrativa rusa y no hablamos precisamente de Chejov.



Por Duardo

PC AFTER THE WAR



COMO MASCOTA, EL ÚNICO problema que le vemos es el gasto en sacos de pienso...

¿QUÉ TIENEN LOS RUSOS EN LA CABEZA?

De todo menos caspa y menos aquello que el resto de europeos consideramos una narración tradicional... ¡Es que los los rusos tienen un universo propio de referencias y background narrativo!

Es cierto. Llevamos tiempo dándole la vuelta a estos argumentos y *After the War* ha venido a confirmar lo que ya intuíamos. El título de Byka, conocido como ***Collapse*** en el mercado ruso y que se ha convertido en un superventas en su país de origen, así lo atestigua. ¿Que de qué estamos hablando? Seguid leyendo.

Antes de nada, ***After the War*** es un titulazo con una acción muy bien medida, variedad tanto como shooter de cámara al hombro como en el combate cuerpo a cuerpo. Habilidades y mejoras tipo rol aunque más cerca de un *Rage* que de un *Fallout*, una IA de enemigos donde estos se cubren, se apoyan, flanquean. Si esto lo mezclamos con la variedad de acciones de combate, los combos, las armas y que luce bastante bien gráficamente, estamos de nuevo ante uno de los típicos bombazos a los que nos tiene acostumbrados FX Interactive.

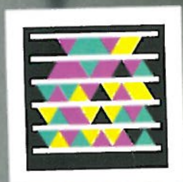
Pero ahora viene la reflexión. Aquellos que hayáis viajado por Europa, sabéis que los rusos parecen europeos pero es un engaño: no lo son. Un kosovar o un serbio nos puede parecer más alejado de las costumbres europeas que un ruso, pero no es así, es mentira. Los rusos tienen unos referentes culturales, unas tradiciones mezcolanza de orígenes asiáticos, europeos,... que se ven claramente reflejados en sus manifestaciones artísticas de las que ***After the War*** es un reflejo: futuro post apocalíptico, clanes a lo mongol, ¡portales espaciales!, ¡¡extraterrestres!! Surrealista. ■





PUES SÍ, ESTE ES uno de los extraterrestres que se han aprovechado de que el mundo está sumido en el caos. WTF!



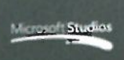


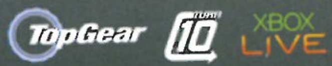
1115 CV DE POTENCIA EN TUS MANOS



















DANCE STAR PARTY

PS3

UNA FIESTA CON COREOGRAFÍA



De la mano del equipo de Sony London, llega la hora de bailar los mejores éxitos del momento con *DanceStar Party*, un título musical que sigue los pasos de *SingStar Dance*, lanzado el año pasado, pero a través del mismo modelo de baile que *Just Dance*; es decir, el de imitar a un bailarín real. Sin embargo, una de las diferencias con respecto a estos últimos, y también su mayor ventaja, es que gracias al sistema de captación PS Move, la precisión de los gestos que realizamos es muchísimo mejor. Además, *DanceStar Party* nos ofrece distintos niveles de dificultad que aumentarán o disminuirán la velocidad y complejidad de los movimientos para permitirnos progresar y llegar a imitar correctamente las coreografías más complicadas.

Su variada discografía cuenta con más de cuarenta grandes éxitos de artistas nacionales e internacionales con los que podremos aprender hasta cuatro coreografías diferentes por canción. *DanceStar Party* incluye además 160 rutinas de baile en total, permitiendo también la opción de crear nuestras propias coreografías si así los deseamos.

Pero el alma del juego es el modo llamado 'Party', ya que ofrece la posibilidad de que hasta veinte jugadores compitan entre sí para obtener la mayor puntuación. Todo ello rematado con opciones sociales, ya que se podrán grabar nuestras actuaciones después de bailar para, posteriormente, subirlas a Twitter o Facebook y compartirlas con los amigos. Toca ponerse en forma y aprender a moverse. ■



Dance Star Party

Género: **Baile**
Desarrolladora: **Sony London**
Editora: **Sony C.E.**
Precio: **29,95€**
Jugadores: **1-20**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos
Voces



Pegi



www.pegi.info

Las notas







Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
8.3	8.7	7.9	8.0

Nota final



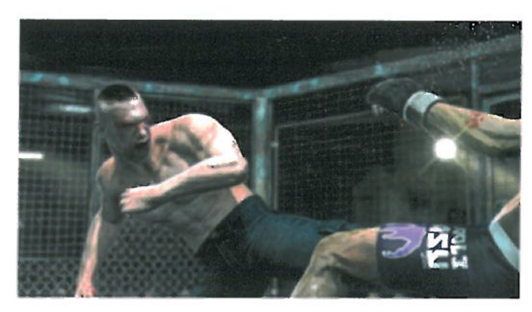


SUPREMACY MMA

360 PS3



COMBATE NULO PARA 505 GAMES



Nuevo título basado en las artes marciales mixtas -MMA- que llega a las tiendas y que, en esta ocasión, supone una gran decepción. Su planteamiento de ofrecer combates clandestinos, sin reglas y con mucha violencia es acertado, pero no lo es su puesta en escena. Sus gráficos no dan la talla, las animaciones son torpes y poco fluidas y los luchadores no reaccionan de forma inmediata a nuestras instrucciones. Además, apenas hay distinción entre los diferentes estilos de lucha y está falto de modos de juego y movimientos. Un intento fallido de recrear combates del tipo 'El Club de la Lucha' en un juego que basa todo su atractivo en la brutalidad de sus combates. ■

Supremacy MMA

Género: **Lucha**
Desarrolladora: **Kung Fu Factory**
Editora: **505 Games**
Precio: **49,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Nota final



DRIVER: SAN FRANCISCO

PC



SALTA DE CONDUCTOR EN TU ORDENADOR



Con una tardanza tampoco excesivamente exagerada, nos llega esta versión para compatibles del título de Ubisoft Reflections directamente como port del código de su versión hermana de consolas. Por eso mismo, ***Driver: San Francisco*** PC no difiere demasiado de lo ya visto. De todas formas, su estilo de juego a lo *Burnout Paradise*, con misiones a lo largo de la ciudad de San Francisco a ritmo de música setentera y tu Mustang del 68, hará las delicias de los que fliparon con Shaft, la Blackxplotion y Jackie Brown. Además, la particularidad narrativa que supone el 'shift' le da un plus algo surrealista a un juego eminentemente de conducción. ■

Driver: San Francisco

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Ubisoft Reflections**
Editora: **Ubisoft**
Precio: **59,90€**
Dispositivos: **Mando Xbox**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



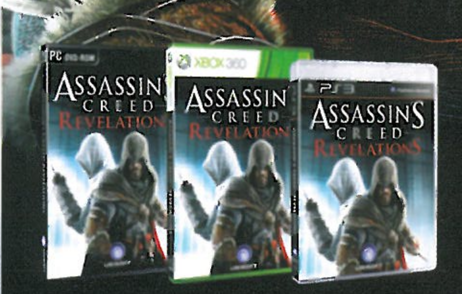
www.pegi.info

Nota final









15 DE NOVIEMBRE

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

ÚNETE EN   

WWW.REVELANUESTRODESTINO.COM

















Descargas

Comprar sin salir de casa

Juegos sin caja ni instrucciones, descargados directamente a los discos duros de nuestros sistemas de juego. La pesadilla del coleccionista y el paraíso del vago. Te mostramos los mejores.

CRYSIS

LA PRIMERA CRYSIS DE SOBREMESA

Un port inesperado y espectacular para saciar a los aficionados a los tiros en primera persona sin un PC proveniente del futuro.



A estas alturas todo el mundo sabe que tipo de juego es *Crysis*. Más aún cuando este mismo año hemos recibido su segunda parte con excelente resultado. Sin embargo, su origen exclusivo para PC ha hecho que muchos no hayan podido disfrutar de las virtudes del título original de la franquicia, un verdadero portento tanto en lo referente a su apartado técnico como en lo jugable.

La razón de esta ausencia se cimenta en las altísimas especificaciones de *Crysis* en sus inicios, que llegaban a hacernos pensar que sería imposible un port para consolas. Sin embargo, el nuevo Cry Engine 3 ha obrado el milagro para permitirnos disfrutar de este clásico moderno. Se trata, por tanto, de una adaptación realizada con máximo respeto, por lo que ni su jugabilidad ni su desarrollo varían. No es así con el apartado gráfico, que a pesar de todo no consigue colocarse a la altura de los PC más avanzados. Aquí encontraremos algo de pop-in y ciertas ralentizaciones en los momentos de máxima confluencia de elementos en pantalla. Nada grave, pero tampoco se puede pasar por alto. Tampoco podemos obviar la falta de multijugador, que podría haber sido lo que le convirtiese en descarga obligatoria. ■



19,99€ | 19,99€ | **Crysis** Desarrollador: **Crytek** | **8.7**



Orcs Must Die!

ORCO BUENO, ORCO MUERTO

De un tiempo a esta parte parece que los juegos tipo tower defense están de moda. Tanto, que ya empiezan a aparecer títulos clónicos entre sí. Por eso es de agradecer un soplo de aire fresco dentro de ese género, precisamente el de *Orcs Must Die!*, que consigue mezclar la estrategia con la acción en tercera persona y le añade pequeños toques -casi ínfimos- de rol. La propuesta, por extraña que parezca, funciona a las mil maravillas una vez en pantalla y, aunque podría llegar a dar algo más de sí, cumple con creces con las expectativas. ■



1.200 MP | 14,99€ | **Orcs Must Die!** Desarrollador: **Robot Ent.** | **8.5**





ANUNCIADO EL PRIMER DESCARGABLE GRATUITO PARA PES 2012

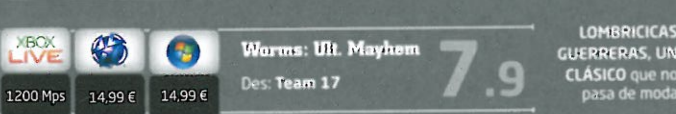
› *Pro Evolution Soccer 2012* está siendo un éxito de ventas, pero aún así Konami no pretende dormise en los laureles y ya desde su lanzamiento está trabajando en diversas actualizaciones que mejoren la experiencia de juego que viene en el disco. El mejor ejemplo para ilustrar esto es el reciente anuncio del primer pack descargable para su juego de fútbol. El objetivo de este pack gratuito es ajustar al máximo las equipaciones y características de los jugadores a sus homónimos reales. De esta forma, hasta 160 equipos sufrirán revisiones de algún tipo. Incluso se ha aprovechado para incluir nuevos diseños de botas para nuestras estrellas del balompié. Llegará el próximo 11 de noviembre.

WORMS: ULTIMATE MAYHEM

NO HABRÁ PAZ PARA LOS GUSANOS

Los desternillantes gusanos bélicos más famosos de los videojuegos regresan en 3D, recopilando las más de 80 misiones y desafíos de *Worms 3D* y *Worms 4: Mayhem*, así como incluyendo cinco modos multijugador (uno de ellos a través de Internet) y entornos completamente destruibles. El cambio a las tres dimensiones nos ofrece un abanico de posibilidades diferente, que obligará a replantear las estrategias de los fans de la saga. Sus opciones de personalización se acercan a las de los títulos predecesores, con un arsenal a la altura de anteriores entregas. El encanto visual que ha catapultado a la saga se mantiene intacto, aunque el paso a la alta definición no ha supuesto el paso más allá de unos gráficos simplistas. Además, la cámara puede resultar frustrante, así como el control a la hora de apuntar de una forma precisa.





XBOX LIVE 1200 Mps · 14,99 € · 14,99 €

Worms: Ult. Mayhem

Des: **Team 17**

7.9

LOMBRICICAS GUERRERAS, UN CLÁSICO que no pasa de moda

FALLOUT NEW VEGAS

ARMAS Y ROBOTS DE SABOR AÑEJO



Llega un nuevo DLC para el exitoso *Fallout New Vegas*, que responde al nombre de ***Lonesome Roads***. ¡Y ya van unos cuantos! Y nosotros, encantados, por supuesto. Pero este no es un DLC al uso, porque ***Lonesome Roads*** viene a ser el cierre de la historia personal del protagonista y de qué pasaba realmente con la ficha de platino. Pero es que ***Lonesome Roads*** no es sólo la conclusión de la trama argumental, sino que también desbloquea nuevas armas, perks, enemigos y hasta dos nuevas localizaciones, dependiendo de cómo resolvamos la línea de misiones que nos propone.

Aunque os parezca una exageración y visto lo visto hasta ahora en FNV y sus contenidos descargables, ***Lonesome Roads*** es, sencillamente, el mejor DLC hasta la fecha: vital por su línea argumental, atractivo por los cambios que supone en el juego a nivel de mapeado y las mencionadas armas y enemigos.






9,99 € · XBOX LIVE 800 Mps · 9,99 €

FNV: Lonesome Roads

Desarrollador: **Obsidian**

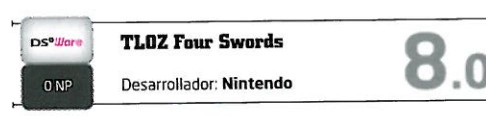
9.0

The Legend of Zelda Four Swords Edición Aniversario

CUATRO ESPADAS PARA SALVAR A ZELDA

Con motivo del 25 aniversario del nacimiento de la saga *The Legend of Zelda*, ha puesto en su tienda DSiWare la ***Edición Aniversario de Four Swords***, el juego que en 2003 salió para Gameboy y que era parte de *A Link to the Past*. No solo está disponible, sino que hasta el 20 de febrero de 2012 será completamente gratis.

El juego plantea un multijugador en el que hasta cuatro jugadores (que serán Link, pero tendrán casacas de diferente color) cooperarán para salvar a Zelda. Seguirá existiendo ese punto competitivo al coronarse como campeón aquel que acumule más rupias. Como novedad, hay un modo para un jugador en el que nos acompañará un segundo Link. Nuevas zonas, más habilidades y secretos para una saga que parece no tener fin. ■



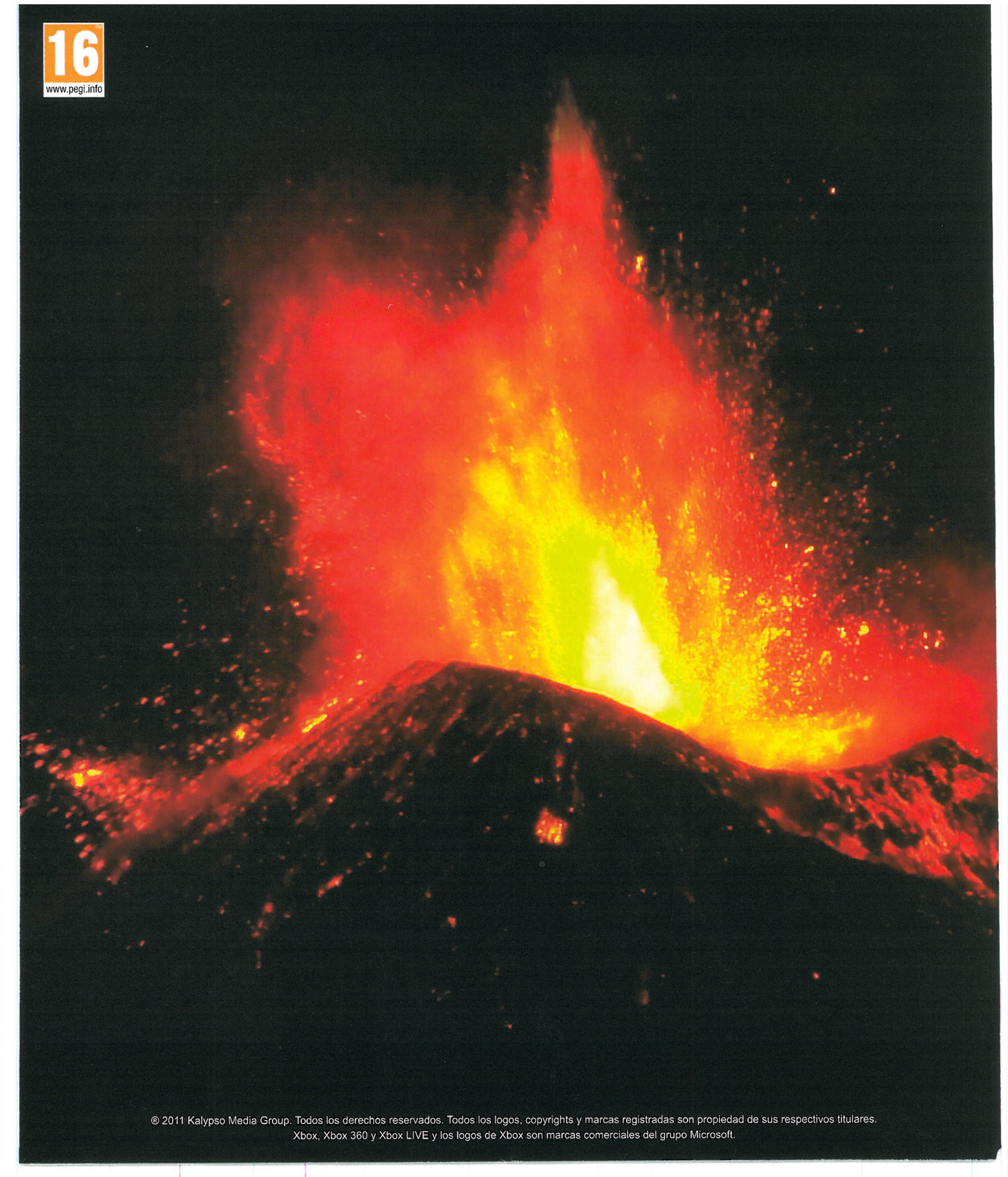
DSiWare · 0 NP

TLOZ Four Swords

Desarrollador: **Nintendo**

8.0




16
www.pegi.info

> Trucos

No te quedes atascado nunca más en tus juegos favoritos

Todos los atajos para triunfar

Un mes más os dejamos con los mejores trucos para disfrutar al máximo de vuestros videojuegos preferidos. Sin pasarlo mal, ahorrando tiempo y desbloqueándolo todo.



Dead Island



Conseguir dinero fácil: Si te ves muy apurado económicamente, haz lo siguiente. ¡Atención! Para hacer este truco tendrás que estar en la ciudad y haber descubierto el almacén y la iglesia.

1. Dirígete al almacén y consigue una gorra y un bate de béisbol. Una vez los tengas en tu poder, ve a la iglesia y véndelos por unos 400 dólares.

2. Ahora marcha de nuevo al almacén y verás que tanto la gorra como el bate de béisbol han reaparecido. Tómalos.

3. Repite el proceso todas las veces que quieras.

Duplicar items: Tan sólo funciona en el modo solitario. Basta con que arrojes los objetos que quieras duplicar cuando te acerques a un punto de guardado. Puedes quitarte todos los items de encima si así lo deseas.

Para conseguir que el truco funcione, tendrás que hacer un pequeño sacrificio. Deberás suicidarte con una bomba o un cóctel molotov. Una vez reaparezca la cuenta atrás, tendrás que cargar rápidamente la partida.

Esta acción hará que al reiniciar, todos los objetos que habías arrojado estén en el suelo tirados. A los que se suman los que tienes de nuevo en tu poder, como si nunca te hubieras deshecho de ellos de tu inventario. Este truco narrado no es el único para duplicar objetos. También puedes hacer lo siguiente.

Equipa el arma que quieras duplicar en la rueda de inventario. Ahora equipa el arma y mantén el gatillo izquierdo pulsado. Lánzalo y tan pronto como se lance, mantén Y (Xbox 360), triángulo (PS3) o la tecla de furia. Habrás lanzado el arma y tendrás una copia de ella.



God of War: Chains of Olympus



Desafío de Hades:
Completa el juego en cualquier nivel de dificultad.

Arte de los personajes:
Completa el juego en cualquier nivel de dificultad.

Arte de los entornos:
Completa el desafío de Hades.

Modo Dios:
Completa el juego en cualquier nivel de dificultad.

Películas:
Completa el juego en cualquier nivel de dificultad.

Dentro de Ready at Dawn Studios:
Completa el juego en cualquier nivel de dificultad.

Making of de Attica:
Completa el juego en el modo Dios (muy difícil).

Arte de las tomas falsas:
Completa el juego en el modo Dios.

Los niveles perdidos:
Completa el desafío de Hades.

Uniformes:
Pueden seleccionarse sólo cuando se escoge un nuevo juego.

Traje adicional 1:
Kratos vestido de patata. Termina el modo Historia en dificultad normal. No se agotará la magia.

Traje adicional 2:
McKratos. Completa las cinco misiones del desafío de Hades.

Traje adicional 3:
Mimo de la Guerra. Termina la aventura en modo Dios.



God of War: Ghosts of Sparta

Desbloquear El Templo de Zeus:
Completa el juego por primera vez.
Deimos:
Completa el juego.
Armadura de Dios:
Completa el juego.
Robot:
Compra la apariencia en El Templo de Zeus por 70.000 orbes.
Zeus/ Sepulturero:
Desbloquea todos los bonus en El Templo de Zeus, resuelve el puzle y usa la pala.
Kratos:
Se desbloquea al principio de la aventura.
Armadura divina:
Supera el juego en cualquier dificultad.
Modos:
Supera el juego para desbloquear la Arena de Combate y el Modo Dios.

iOS > Shadowgun

Un shooter gigante con impresionantes gráficos

MUTANTES INTERGALÁCTICOS

Un shooter en tercera persona a la altura de cualquier título de videoconsola de sobremesa. Espectacular control y gráficos con aires de *Gears of War*.

Desde el pasado E3, momento en el que Madfinger enseñó al mundo el primer tráiler de ***Shadowgun***, muchas eran las expectativas que se habían creado entorno a este shooter para iOS. Y ahora que el juego está a la venta, hay que decir que todas esas expectativas se han cumplido, y con creces.

Si todavía necesitábamos alguna prueba más de que los dispositivos de Apple eran capaces de mover videojuegos a la altura técnica de las grandes consolas, con ***Shadowgun*** tenemos la prueba definitiva. Unos impactantes gráficos en alta definición, con una sorprendente iluminación dinámica, son la carta de presentación de este juego de acción futurista. El diseño de los entornos y escenarios (muchos de ellos abiertos y gigantescos) y de los enemigos (sobre todo los jefes finales) no dejarán de sorprenderte a cada paso.

Es cierto que tanto la estética como la jugabilidad tienen un 'tufo' a *Gears of War* que tira para atrás, pero bueno, no podíamos pedirle que fuera completamente original a un juego que roza la perfección en el resto de sus apartados. Porque el control es sencillamente genial, ayudado en todo momento por una serie de automatismos a la hora de buscar coberturas (fundamentales para sobrevivir en el juego) o apuntar. Estas ayudas completan la facilidad de los controles (solo hay un botón de disparo y otro de recarga; el movimiento de personaje y vista se realiza en cualquier parte de la pantalla) y hacen que la experiencia de juego sea muy satisfactoria, además de épica en muchos de sus episodios.

El juego, aunque ya hemos dicho que no es demasiado original, cuenta con una historia contundente e interesante, a la vez que un gran número de fases repletas de acción, retos y fantásticos jefes finales. Es un título realmente largo para lo que estamos acostumbrados en esta plataforma.

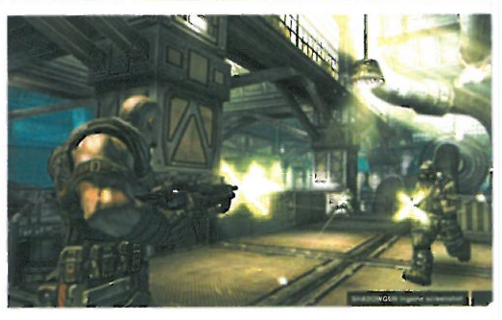
Un juego excepcional, cuyas mayores pegas son el idioma (no está traducido al castellano) y que no cuenta con un modo multijugador, que ya lo hubiera convertido en obra maestra. ■




EL SISTEMA DE CONSTRUCCIÓN y de recolección de recursos es una auténtica pasada.







Shadowgun

Desarrollador: **Madfinger**
Precio: **5,99 €**
Lanzamiento : **Ya disponible**

9.4

Ya está disponible el nuevo **Katamari Amore** para iPhone y iPad. Puedes probarlo gratis.

iOS, Android > FIFA 12

EL MEJOR FÚTBOL, TAMBIÉN EN TU BOLSILLO

Puntual como siempre, llega la versión móvil del simulador de fútbol de EA, con algunas mejoras notables.

La nueva versión de FIFA ya ha salido para iPhone y otra propia para iPad (y en pocas semanas estará disponible en versión Android). Pero es para los dispositivos de Apple para los que llega con la novedad más vistosa. Y es que, con un iPad 2 y dos iPhone (o iPod Touch) puedes montarte una versión casi de consola de salón. Los tres dispositivos, conectados entre sí, permiten ver la acción en la pantalla del iPad y utilizar los iPhone como si se trataran de mandos de videoconsola. Una experiencia genial que, a falta de iPad, también puede disfrutarse en una televisión compatible.

En cuanto al juego, cuenta con novedades respecto a la anterior entrega, como el nuevo sistema de presión, la nueva manera de sacar faltas o tirar penaltis y un mejor control, en general. Lo único malo es que solo hay un único modo manager (para jugar y dirigir). ■





TRES BOTONES Y UN joystick virtuales son suficientes para dominar el juego de tu equipo.

FIFA 12

Desarrollador: **EA Mobile**
Precio: **4,99 €**
Lanzamiento : **Ya disponible**

9.0





iOS> NBA 2K12

MACHACANDO CON LOS DEDOS

El espectacular NBA 2K12, el popular simulador de la NBA de la gente de 2K Sports, tiene su correspondiente versión portátil para iPhone y iPad. Con unos gráficos impresionantes, que nada tienen que envidiar a las versiones 'consoleras', el juego de este año nos permite iniciar la temporada de la NBA (mucho antes que lo haga la oficial, ya que en nuestro dispositivo de bolsillo no hay lugar para lockouts).

Además de sus geniales gráficos, el juego de este año destaca por el control, que tiene dos modos: el clásico con un joystick y tres botones en pantalla o el que llaman 'One-Finger'. Con este último se puede controlar todos los movimientos de los jugadores tan solo arrastrando un dedo. Cuando lo domines, no podrás vivir sin él. Un regalo es el modo 'Desafíos de Jordan', que permite revivir los momentos clásicos del 23 más famosos de la historia. ■

NBA 2K12

Desarrollador: **2K Sports**
Precio: **4,99 €**
Lanzamiento : **Ya disponible**

9.2

Nokia 500

BONITO Y BARATO

Nokia acaba de lanzar al mercado español su nuevo modelo Nokia 500, un smartphone sencillo, pero muy potente, y que cuenta con un precio impresionante que lo hace asequible a todos los bolsillos (199 euros, libre). El Nokia 500 incorpora un potente procesador interno de 1Ghz y cuenta con el sistema operativo Symbian Anna, completamente personalizable, sencillo y que permite colocar todos los widgets imaginables en sus diferentes pantallas de inicio. En cuanto a conectividad, este atractivo y ligero smartphone cuenta con WLAN y GPS (con todas las aplicaciones y mapas de navegación gratis de Nokia). El móvil incorpora una cámara de 5 Mpx que también permite grabación de vídeo. ■

RECOMENDADO

TEST

THRUSTMASTER FERRARI F1 WHEEL INTEGRAL T500

LO HEMOS PROBADO Y TODAVÍA CON MAREOS

Thrustmaster y los amigos de Ferrari han conseguido sorprendernos no solo con el volante, sino con toda la experiencia de conducción.

Web: www.thrustmaster.com **Precio:** 599,99 €



Ya habíamos disfrutado de sus bondades el mes pasado en la presentación en Monza. Pero no ha sido hasta ahora que lo hemos recibido en nuestra redacción, lo hemos enchufado a nuestro PC, lo hemos vuelto a enchufar a nuestra PS3, le hemos dado 20 vueltas a la configuración, a los perfiles, hemos probado varios títulos punteros y otros clásicos... y sí, es la bomba.

Las impresiones ya habían sido buenas, pero más allá de características técnicas y el vértigo por su precio, este pack que consta de la base ***T500RS***, réplica del volante Ferrari F1 Italia y pedales, es, tras haber probado ya muchos volantes, una de las mejores experiencias de conducción que hemos tenido jamás.

Quizá sea por la suavidad de su pedalera, con dos posibles posiciones: inferior y frontal, siendo la primera, la réplica también de la configuración de los pedales en el modelo de Ferrari F1 de este año (la verdad es que al darle la vuelta, el que era acelerador es embrague y va mucho más suave), quizá también por su giro de 360° en el volante y que permite sentir realmente cómo debemos girar el volante para que el coche se desplace como si de un vehículo real se tratase. O quizá son también las enormes posibilidades de programación de los efectos de respuesta de ***T500RS*** a la hora de responder a las eventualidades de la carretera o nuestros desarrollos. Sobre gravilla, el coche vibra, notamos la nieve, sentimos cómo la dirección se va en las curvas mal tomadas... En muchos de los juegos que hemos probado, la implementación no es completa aunque sí satisfactoria. *Dirt 3* y *F1 2011* son una gozada, pero sabemos que en *GT5* o en R-Factor y en GTR EVo Ferrari F1, todavía sentimos más realismo al implementar reventones y más lindezas.

Por si fuera poco, el ***T500RS*** viene con el volante del *GT5*, por lo que no estamos limitados a conducir sólo con la réplica de F1 y las posibilidades aumentan. Más allá de su precio, un 10. ■



"Es una pasta, pero la fama cuesta, Leroy, ¡duele y mucho!"

■ **Por Duardo**

TIENES EL CONTROL

Seguimos con control. Nos ha encantado probar al fin en nuestro estudio el volante de Thrustmaster. Pero también tenemos cositas del pasado Gamefest y la Wii sigue viva gracias a Ardistel y su Sniper...



¿SABÍAS QUÉ... EL FERRARI F1 WHEEL INTEGRAL

*...puede ser adquirido solamente el **T500RS** con el volante GT y que también podremos disfrutar de una conducción espectacular?*

*...la réplica del Ferrari F1 Italia es sólo el primer paso y que llegarán futuros nuevos volantes acoplables al **T500RS**?*

Nota final

LE DAMOS UN 9 por los mareos que produce el precio, no accesible para todos los públicos. Por rendimiento se merece un 10.

9.0

TURTLE BEACH EAR FORCE PX5 / EAR FORCE X41

PARA OÍDOS FINOS

Herederos de Nostromo nos trae dos impresionantes modelos de auriculares de alta gama especialmente diseñados para Playstation 3 y Xbox 360. Disfruta de juegos con un sonido Dolby 7.1 Surround.

Web: www.hnostromo.com **Precio:** 229,90€
Web: www.hnostromo.com **Precio:** 159,90€

Hemos tenido ocasión de probar los dos auriculares de gama más alta de la marca Turtle Beach (distribuida en nuestro país por la empresa Herederos de Nostromo). Se trata de los modelos *Ear Force PX5* (diseñado para Playstation 3) y *Ear Force X41* (diseñado para Xbox 360).

El *Ear Force PX5* para PS3 (aunque también es compatible con Xbox 360 y PC) cuenta con doble conexión inalámbrica vía bluetooth, instrucciones por voz interactivas y alimentación por USB. Su precio es de 229,90 euros. El otro modelo, el *Ear Force X41* para Xbox 360, cuenta con control de volumen en casco, función silencio para micro y alimentación por USB. Ambos ofrecen sonido Dolby 7.1 Surround y Dolby Pro Logic IIx. Cuentan con unas peanas inalámbricas de largo alcance y son tremendamente cómodos. ■



PROYECTOR EPSON EH-TW450

VIDEOJUEGOS EN LA PARED

Web: www.epson.es **Precio:** 599 €

Parece que el mundo de los proyectores está volviéndose cada vez más asequible. Ahora, para disfrutar de nuestros videojuegos proyectados en la pared, no tenemos que desembolsar varios miles de euros. Epson ha lanzado su modelo *EH-TW450* a un precio muy asequible y, pensado en los usuarios de videoconsolas, tiene un modo especial para videojuegos. Enchufa de manera muy sencilla tu consola a este proyector con tecnología 3LCD, HD Ready y 2.500 lúmenes de emisión de luz blanca y en color. ■

ARDISTEL PROFESSIONAL SNIPER RIFLE WII

NO SEAS COBARDE

Web: www.ardistel.com **Precio:** 29,99€

El Professional Sniper Rifle de mira telescópica viene equipado con un soporte bípedo que mejorará tu precisión y tu postura al disparar, permitiéndote apoyar el arma en una superficie lisa para mejorar la puntería. El rifle es totalmente desmontable y podrás configurarlo en 4 posiciones diferentes, e incluye además efectos de vibración, para dar más realismo a tu juego. ■



ACTUALIDAD · REPORTAJE · AVANCES · ANÁLISIS · MÓVILES · HARDWARE · TRUCOS · MÁS QUE JUEGOS · COMUNIDADES · GUÍA DE COMPRAS

Comunidad

Xbox 360 ◀
Playstation 3 ◀
Nintendo Wii ◀
Nintendo DS ◀
PSP ◀
PC/MAC ◀
Móviles ◀

Xbox 360

Resident Evil Revival Selection


Julio González
e-mail

Buenas, me llamo Julio González. Quería decir que me encanta vuestra revista, desde su salida fue un soplo de aire fresco en los quioscos. Dicho esto, mi pregunta es la siguiente:

¿Qué se sabe de una posible salida en formato físico de *Resident Evil Revival Selection*? Sé que en Asia sí se puede comprar el juego en disco. Por internet he leído rumores de una salida en formato PAL en Alemania, pero vería un poco absurdo que sólo saliera allí.

Espero vuestra respuesta, porque la otra opción, aunque no sea mi preferencia, es comprarlo en el bazar online. De aquí se podría sacar un tema de discusión, ya que muchas veces los juegos en el bazar son más caros que ir a comprarlos a "la tienda de la esquina". La verdad es que lo veo un abuso.

Gracias por adelantado y seguid así, que da gusto leeros.

Respuesta:
Muchas gracias por tus halagos, Julio. Tan solo intentamos hacer la mejor revista posible por vosotros que nos compráis. Respecto a la pregunta que nos haces, tenemos una mala noticia que darte. Koch Media, distribuidores de Capcom en España, no tienen planes de comercializar este pack de dos juegos –*Resident Evil 4* y *R.E. Code Veronica*– dentro de nuestras fronteras. Tiene toda la pinta de que tendrás que pasar por caja para poder jugar a estos dos grandes juegos sin desempolvar viejas consolas. Los precios de estos juegos son de 19,99€ cada uno, lo que no supone un gran desembolso.

Sin embargo, sí que queremos darte la razón en lo que comentas del nivel de precios en general de los juegos de descarga en las consolas de esta generación. Mientras que en PC sí que existe un mercado competitivo con ofertas constantes y recompensas al jugador, en consola parece que vamos un paso por detrás en este tema, con precios más elevados de lo que nos gustaría. Habrá que dar tiempo para que las compañías acaben dándose cuenta de esta pequeña desventaja.



Leído en Facebook

Perfil de Marca Player

Marca Player

¿Qué opináis de los juegos musicales? ¿Veis la fórmula quemada?

Salva Perugorria: Yo creo que son géneros más quemados que la pipa de un indio. El *DJ Hero* me encanta, pero el 2 no aportaba nada más que más canciones y, realmente, para jugar, con el original basta...Qué decir de los de baile y micrófono...sin comentarios...

Andrés Pardo: Sinceramente se puede seguir innovando. Ya lo demostró *Rock Band 3* con sus periféricos ultra-realistas. Pero es que en su día se pasaron con tanto juego. Sólo les faltó hacer Pandereta-Hero.

Samuel García: Creo que la única vía que les queda es seguir sacando más temas descargables, porque en cuanto a jugabilidad ya poco más pueden aportar.

Iván Fernández: Creo que las compañías han estado más centradas en la competencia que en sacar títulos innovadores y ahora acusan el desgaste de sacar juegos cada 6 meses. La gente se cansa y no das opción a que crezca el gusanillo de la novedad. Ahora que parece que se han tranquilizado un poco, tienen tiempo de crear algo nuevo, y espero que así sea.

Iñaki Rodríguez: MUY muy quemado. Lo siguiente sería Violín-Hero porque no quedan más instrumentos "contemporáneos". El resultado, por supuesto, no sería el mismo.

Insert Coin: Quemaditos están...Pero son muy útiles para fiestas caseras. La gente no se cansa de cantar, y menos contentilla...

Carlos Domenech: Yo espero como agua de mayo el videojuego *Rocksmith*. A ver si cumple con las expectativas que se están generando en torno a él.

PC/MAC


Andrés Pardo
Facebook

Como ya os he enviado muchos emails, voy a innovar y voy a plantearos la pregunta vía Facebook. ¡Es una duda muy preocupante para mí dado que es un juego que me está encantando! Hace poco me instalé el *StarCraft 2*, y después de 1 hora y pico de actualizaciones, me meto, empiezo a jugar y a los 30 minutos me aparece el mensaje de: "Tu ordenador se está quedando sin memoria virtual paginada. Se han reducido los gráficos, pero la calidad de los gráficos podría empeorar". Sigo jugando y enseguida me sale otra vez. En Internet he visto mensajes de gente que dice que poco a poco te va lento y te acaba sacando del juego y no puedes jugar más de 15 minutos. Esto es algo que me preocupa. He probado con juegos más potentes, a calidad máxima, y el único que me da problemas es éste; los demás, perfecto. Mis preguntas:
¿Qué es la Memoria Virtual Paginada?
¿Cómo la amplío?
Porque cuando vi la memoria que me quedaba en el PC...¡Tengo más de 40GB libres!

Respuesta:
Para empezar, saludos Andrés. Como siempre... ¡Un auténtico habitual de esta sección! El problema que nos comentas es habitual cuando dispones de poca memoria gráfica en tu tarjeta de vídeo y el sistema empieza a comer recursos de los discos duros que, por otra parte, son mucho más lentos que la GDDR5 de las últimas gráficas.
Normalmente eso que nos comentas se soluciona actualizando habitualmente los drivers de la tarjeta y del hardware en general. También, *StarCraft 2* debe estar perfectamente actualizado porque sí que al principio dio este tipo de problemas.
Una posibilidad algo más complicada son los drivers Directx que deberían estar también actualizados sin

CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a:
marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **PC, Sony, 360** o **Nintendo**
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de Datos.





problemas de forma automática, por lo que descartamos que sea eso en tu caso.
Si nada de esto funciona, es posible que se trate de un problema de corrupción del sistema de asignación de memoria virtual, que suele suceder cuando se aumenta o disminuye la RAM y que es una opción del propio sistema operativo que utilices.
También es importante que revises qué programas residentes tienes en ejecución mientras juegas. Ya sabes, básicamente aquellos que aparecen en la barra inferior.
Como prueba inicial, podrías arrancar modificando el winini y desactivar todo lo superfluo y ver si te sigue dando el mismo error.
¡Suerte!



3 Rubén Malonda
e-mail

Hola. Me llamo Rubén Malonda y es la primera vez que os escribo y me encanta vuestra revista:

Quiero preguntar qué próximos lanzamientos van a salir compatibles con Mac OS al estilo de *Battlefield 3* y *Skyrim*, teniendo en cuenta calidad y jugabilidad. No me importa si es mediante compra en la App Store, Steam o compra física.

Respuesta:
Saludos Rubén. Normalmente no hacemos un seguimiento (todo se andará) a los títulos que se publican para Mac, pero de todas formas, estás de enhorabuena. Gracias a la plataforma Steam, últimamente se están prodigando en lanzamientos que hace sólo un año serían impensables. Pero olvídate de los títulos que comentas, aunque en teoría, deberían ser totalmente viables, al menos en ciertos Mac. A parte de lo que ya existe como *Portal 2*, *Civilization V*, *Assassin's Creed: Brotherhood*,... que son más que interesantes. La ya mencionada saga de Ubisoft, *Assassin´s Creed*, se postula como futuro lanzamiento para los equipos de la manzanita.
También deberías darle una oportunidad a clásicos reconvertidos para Mac como el genial *Psyconauts*, los free2play *Spiral Knights* o *Team Fortress 2*. Hasta *Duke Nukem Forever* está ya disponible para Mac. De momento, no tienes las mismas opciones que en PC, pero como ves, poco a poco, las compañías y Steam os están empezando a dar muchas alegrías.

Multiplataforma



4 Ángel Rivas
e-mail

¡Hola! Sigo vuestra revista prácticamente desde el principio y me encanta. Guardo todas las revistas pues las uso mucho para repasar guías, puntuaciones de juegos, etc. Respecto a esto era lo que quería criticaros. Se echa mucho en falta algún tipo de buscador en vuestra web que permita introducir el título de un juego para saber en que números de vuestra revista ha salido algo de ese juego. No os podéis hacer a la idea de lo que cuesta buscar entre todas las revistas, por ejemplo, el idioma de un juego que salió a la venta hace un año .
Un saludo y seguid así.

Leído en MarcaPlayer

www.marcaplayer.com



Marca Player
Momentazos de videojuegos. ¡Aviso: Destripes! Opiniones sacadas de los comentarios en la web.

Hip-8: Gran reportaje y grandes momentazos todos ellos. Me decanto por las escenas de *Mass Effect*. El pelo de punta se me puso en su día.

Fernando Reyes: Creo que el *Zelda* tiene momentos más impactantes que la obtención de la espada. Uno de mis preferidos, por el toque de dramatismo casi trágico que lo envuelve, es la despedida de Saria cuando Link deja Kokiri Forest. Igualmente no hay con que darle al de *Final Fantasy VII*.

Pepelu_bcn: Pues hay una escena que también es inolvidable y es esa en la que, en *Resident Evil 1* de PSX, entramos y nos encontramos a un zombi comiéndose a una persona. Ese zombi no se olvida así como así.

Mirkolan: La pelea final de *MGS3: Snake Eater* es de leyenda.

Jaimoxoo: ¡El *Zelda* es el mejor juego de la historia! Yo incluiría los finales de los *Resident Evil*. Ninguno te deja indiferente.

Jey_Roman: ¡Madre mía! ¡Qué momentazo la muerte de Aeris! Por cierto, cuánto tiempo sin ver el vídeo. Cuando vi la animación, recuerdo que me pareció la repera; en la vida había visto una animación tan lograda. Cómo cambian las cosas...y cómo avanza la tecnología, ¡demonios!

Zapidante: Me quedo con la muerte de Gray Fox, pero la escena doblada en castellano, con el pedazo doblaje que tiene la versión española con Alfonso Vallés en el papel de Solid Snake y Ricky Coello en el papel de Liquid Snake. ¡Joya!

Comunidad

Respuesta:
Buenas Ángel. Gracias por tu comentario lo primero, tanto por los halagos como por la crítica constructiva. Siempre es de agradecer que los lectores nos den sus impresiones de la revista y su opinión en aquello que es mejorable. En tu caso, es muy buena sugerencia esta que aportas. Como sabes, la página web de Marcaplayer ha sido renovada hace poco tiempo, por lo que aún está en construcción, creciendo poco a poco. Lo del buscador es uno de los añadidos que nos gustaría meter a la web en cuanto se pueda pero, por el momento, no podemos llevarlo a cabo. Eso sí, todo este tipo de comentarios son bien recibidos. Cualquier otro tipo de sugerencia, agradeceríamos que nos la comentaras.
Gracias.

5 Víctor Solla Chapela
e-mail

Hola. Soy un fiel lector de vuestra revista. Mi pregunta es la siguiente:

Desde *Rainbow Six* 1 y 2 no he vuelto a jugar a ningún juego tan bueno a pantalla partida. Me gustaría saber si tienen previsto sacar algún juego nuevo de la franquicia pronto.
Gracias.

Respuesta:
Hola Víctor. Supongo que cuando hablas de Rainbow Six 1 y 2 te refieres a las dos entregas que han salido esta generación: *Rainbow Six: Vegas* y *Rainbow Six: Vegas 2*. Respecto a un nuevo juego de la franquicia, sí, parece que el rumor de que está en desarrollo cada vez cobra más fuerza. Diversos medios se han hecho eco de ciertas informaciones, llegando incluso a comentar que el juego tendría lugar en Nueva York y sería más cinematográfico. De momento, no hay confirmación oficial por parte de Ubisoft.

Tocará esperar para ver si estos rumores son ciertos o no.

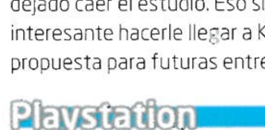
6 Pepmi Blanco
e-mail

¡Buenas figuras! Quería haceros unas preguntas:
1.¿Qué os parece el sistema de Pase online? Me explico. Si yo compro un título con opciones de juego en red y luego lo vendo en un centro de segunda mano, la persona que lo compre, tendrá un juego sin opciones en red. Es decir, se le priva de ese servicio a no ser que pase por caja. Me parece un robo.
2. ¿Cuándo piensan poner en *Pro Evolution Soccer* un modo de repetición universal? Me parece que esta opción ya tendría que existir desde hace tiempo porque muchas mejoras gráficas, de IA, de todo, pero yo sigo sin poder ver las repeticiones de mis golazos de anteriores entregas si no pongo el *PES* correspondiente.
¡Un saludo!

Respuesta:
Hola Pepmi. Aquí van nuestras respuestas:
1. El asunto del Pase online es bastante escabroso y conflictivo. Por una parte es lógico que las compañías quieran evitar, o al menos disminuir, el mercado de segunda mano que tanto daño les hace en sus cuentas económicas. Pero, por otra parte, la medida de obligar a pagar unos 10 euros extra a todo aquel que quiera disfrutar del modo online de



un juego que ha comprado legalmente, no parece justo. El problema es que no solo perjudica a aquellos que compran de segunda mano sino a aquellos que prestan juegos a sus amigos. Ahora tu colega no podrá jugar en red cuando le prestes un juego con pase online. Por lo que ya no es que perjudique a los compradores de juegos de segunda mano sino a los intercambios de toda la vida entre amigos/familia. Además, por lo que parece, cada vez más compañías van a unirse a esta iniciativa.
2. Eso que comentas de un sistema de repetición universal en *PES* estaría muy bien la verdad. Sin embargo, no tiene pinta de que vayamos a verlo a corto plazo. No es un aspecto que haya dejado caer el estudio. Eso sí, sería interesante hacerle llegar a Konami tu propuesta para futuras entregas.



7 Álvaro Suárez
e-mail



Hola Marca Players. Me encanta vuestra revista y vuestro programa de radio. Tengo unas preguntillas



para vosotros:
1. ¿Saldrá algún *Kingdom Hearts* para PS3?
2. ¿Cuál me recomendáis: *Mass Effect 2* o *Crysis 2*?
3. ¿Me podríais recomendar algunos juegos de aventuras y tiros en tercera persona para PS3?

Muchas gracias y seguid haciéndolo tan bien como hasta ahora, aunque algún póster o algún regalillo nunca estaría de más.

Respuesta:
¡Saludos Álvaro, y gracias por tus felicitaciones!
Vamos a contestarte en el orden que nos indicas. En primer lugar, vamos a darte una buena noticia, ya que recientemente se ha confirmado el desarrollo de *Kingdom Hearts III*, el cual supuestamente llegará para PlayStation 3. El propio Tetsuya Nomura, cabeza visible del proyecto, ha desvelado que ya está trabajando en el diseño de los personajes principales de la trama. Os iremos informando de las novedades al respecto.
Para la segunda cuestión que nos propones, tenemos que decirte que se trata de títulos con importantes diferencias entre sí, por lo que será difícil aconsejarte. Ambos juegos son de alta calidad y han recibido excelentes puntuaciones en nuestra revista, sin embargo, son de géneros diferentes. Por tanto, si eres más de juegos largos, que mezclan una historia cuidada con componentes de rol; entonces *Mass Effect 2* es tu elección. Por el contrario, si eres más de la acción directa y espectacular, te aconsejamos que optes por *Crysis 2*.
Por último, la tercera pregunta que mencionas nos es fácil de contestar. El 3 de noviembre sale a la venta *Uncharted 3: La Traición de Drake* (analizado en estas páginas con nota de 9.7), el cual se trata probablemente del mejor juego de aventuras y disparos en tercera persona de la presente generación (con la excepción de *Gears of War 3*, pero eso depende de tu plataforma).




8 Andrés Pardo
e-mail

Hola amigos de MC.
Mi PC se está quedando muy viejuno (procesador y RAM) y yo siempre he sido de PC pero el precio de renovación sería de casi...¡350€! Pensando y pensando he llegado a una conclusión. ¿Y si me compro una PS3? No me decido por Xbox por el tema de pagar online.El problema es que me puede pasar como con PS2, me la compro y entonces dejan de sacar juegos porque ya hay nueva generación y no quiero que se centren en una hipotética PS4. Además, también está la posibilidad de comprar una PS3 de segunda mano por menos precio (que ya preguntaré abajo). Así que... ¡hora de las preguntas! ¿Pensáis que habrá una nueva generación y por tanto dejarán PS3 de lado? ¿Debo seguir con mi PC aunque sea más caro? ¿Cuánto cuesta una PS3 de segunda mano?

Respuesta:
Hola Andrés, ¿amigos de MC? No conocemos a ningún rapero, nosotros somos MP (Marca Player), es broma...
Como bien dices, optar por una PlayStation 3 es muy buena opción siempre que lo que busques sea un hardware enfocado al entretenimiento. Recuerda que con ella no podrás trabajar, pero efectivamente te saldrá bastante más barata.
Respecto a lo que preguntas, podemos tranquilizarte. Aún le quedan como mínimo dos años de vida a PlayStation 3, ya que ahora la

KINGDOM HEARTS III YA ESTÁ EN DESARROLLO. ES MÁS QUE PROBABLE QUE TENGA UNA VERSIÓN PARA PLAYSTATION 3

Leído en Facebook

Perfil de Marca Player


Marca Player
¿Qué os ha parecido este GAMEFEST 2011? ¿Qué destacaríais por encima de todo?

Ricardo Polo: Por encima de todo destacaría Vita. Una pasada tenerla por fin en mis manos. También destacaría Journey, Rage y Uncharted3.

Juan Carlos Merino: Me ha parecido agotador, pero mejor que en 2010. Lo mejor: PS Vita y Tomb Raider.

Julián López: Muchísima gente que no respetaba turnos y que no entiende que hay gente que también quiere probar los juegos. Algunos no soltaban los mandos. Pido que el año que viene los responsables de los stands estén al tanto y den un tiempo máximo.

Mario Romera: El jueves se estaba muy bien,acerté de pleno en ir ese día. No vi mucha diferencia con respecto al año pasado. Me pareció igual de grande o, incluso, algo más pequeño.

Juanfra Torres-Chica: Lo malo: muchísima gente, apenas se podía probar o tocar nada, colas infinitas. Lo bueno: los preciazos de la tienda Game, la parte de Retro, la amabilidad de quienes atendían los distintos stands y el ambientazo en general.

Arsenio Ángel Cruz: Me ha encantado. ¡Muy muy animado! Concursos, probar juegos...¡Los coches! A mí me ha encantado, en serio. Había juegos de todo tipo y para todas las edades.

Julián Madrid: El fifa 12, el montaje de los stands y la ambientación con los coches, el autobús, la limusina, el campamento de guerra, etc. Muy chulo.

Andrés Pardo: No pude ir pero en las fotos se ve un ambientazo...me quedé con ganas de catar Revelations.

Comunidad

compañía nipona está enfocando todos sus esfuerzos en el lanzamiento de PS Vita, y todavía ni se ha anunciado la existencia de una hipotética PlayStation 4. Se espera que haya algún tipo de anuncio en el próximo E3 de Los Ángeles, cuya fecha de aparición de la consola se prolongaría hasta el 2013, pero a día de hoy son todo rumores.
Para tu tercera pregunta te diré que una PlayStation 3 nueva a precio de mercado ronda hoy los 249€ aproximadamente, por lo que los precios de segunda mano variarán en función del vendedor y del estado de la consola. Probablemente estén a 100€ de diferencia de su precio original (unos 150€).



Nintendo

9 **Guillermo Rodríguez**
e-mail

Hola gente de Marca Player. Antes de formular mi pregunta quería felicitaros por vuestro trabajo. Habéis hecho que vuelva a leer en papel, lo que es un logro. Ahora al grano. Fui de los que se compró la Nintendo 3DS el primer día. La verdad es que aunque me he descargado los juegos que dieron para compensar, no encuentro un juego que realmente me tenga tan enganchado como me pasó en su día con la DS. ¿Me podéis recomendar algún juego? Ya tengo *Splinter Cell, Resident Evil* y *Driver Renegade*.

Respuesta:
¡Uffff! Difícil decisión porque hay muchísimos, la verdad. Mira. De los que ya están en la calle, si te gustan los juegos de lucha: *Street Fighter IV 3DS Edition* o *DOA Dimensions* son buenas opciones, nos quedamos con el de Capcom. Si eres de simulación, puedes optar por *PilotWings* o *StarFox 64 3D*. Nuestra sincera recomendación es el segundo, entre otras cosas por el multijugador y que tiene mucha más acción. Además, si te gustan los retos, es un juego infinito. Si eres de acción y aventura más rolera: el juego de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D*, aunque sea un remake, es para no perdérselo. Deportivos: *FIFA 12 3DS* no está nada mal. Y de los que vienen, apunta: *Super Mario 3D Land* y *Mario Kart 7* a la vuelta de la esquina. Dos de los mejores juegos que se avecinan.

Leído en Facebook

Perfil de Marca Player



Marca Player
¿Qué os está pareciendo la beta de Battlefield 3? ¡Dad vuestras impresiones!

Marc Peña: Decepción magna.

Ramón Mirón: Penosa en todos los aspectos. Gráficamente muy pobre. Como no mejore, preveo un fracaso total. Creo que hice bien anulando la reserva.

Anya Silva: Recordad que es una beta, que lo que veáis aquí, no tiene por qué salir en el juego, ni mucho menos ser la versión final. A los que estáis cancelando reservas y os quejáis de los bugs y tal, quizá deberíais pensar realmente si sabéis lo que es una beta y por qué entonces os habeis metido en esta.

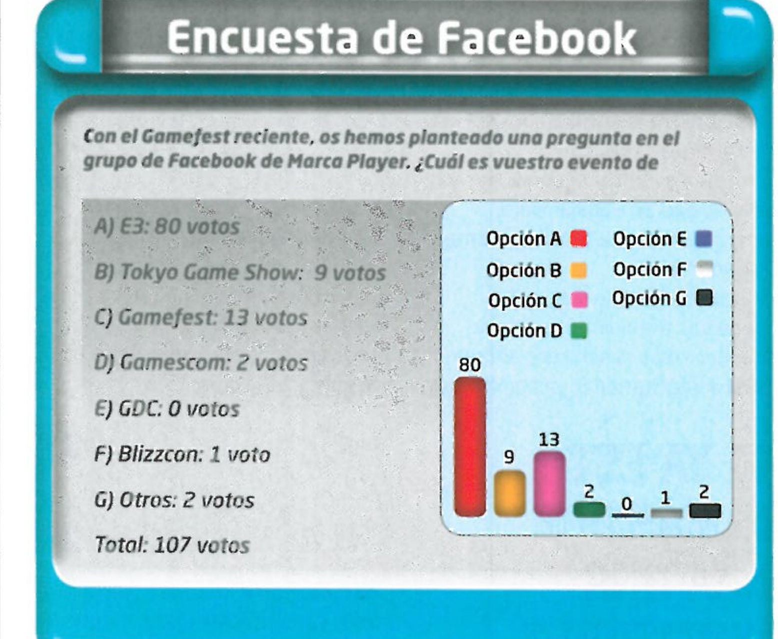
Pep Pardet: *Battlefield 3* es lo que *Modern warfare* quiere ser de mayor xD. No comparéis una beta con la versión final del juego. En ésta, os quedaréis boquiabiertos.

Víctor Cuesta: Yo he probado las betas, tanto en PC como en PS3. Tengo que decir que el juego para consolas está muy mal gráficamente. Sus texturas son penosas y contienen muchos bugs (sé que es una beta, no la versión final del juego). Yo creo que este juego sólo está preparado para PC. Las consolas están muy por debajo en este juego. Yo lo tengo decidido, *Battlefield 3* para el PC y *Modern Warfare 3* para consolas.

Óscar Melchor: Estaba asustado pero veo que casi todos opinan igual. Tal como están los precios de los juegos, da la sensación de que con esta beta se quieren reír de nosotros. La he encontrado patética.

Ismael Juan Blanco: Considero la beta muy buena, pero me da la sensación de que se muere muy rápido.

"DE LOS QUE VIENEN, APUNTA SUPER MARIO 3D LAND Y MARIO KART 7 A LA VUELTA DE LA ESQUINA"







MARCA PLAYER Y COLABORA BIRMANIA UNEN SUS FUERZAS

Colabora Birmania lo formamos un grupo de personas que coincidimos hace unos años en Mae Sot, una población del norte de Tailandia que se encuentra a 4km de la frontera con Birmania. Allí trabajamos durante unos meses como voluntarios dando clases de inglés a niños birmanos refugiados y a monjes budistas. Durante este tiempo, conocimos de cerca las injusticias que vive el pueblo birmano y decidimos dejar nuestras vidas en España, crear Colabora Birmania y trabajar en Mae Sot de forma permanente.

Hace ya dos años de esto. Durante este tiempo, hemos construido el colegio "Km 42", donde hoy estudian 400 niños y niñas, y mantenemos también la guardería "Chicken School" con 85 pequeños.
Estos niños pertenecen a familias muy pobres. Sus padres trabajan en el campo en jornadas de 10 horas por las que reciben menos de 2€ al día. Con este salario apenas pueden mantener a la familia, por lo que los niños a partir de los 7 años trabajan también en el campo para poder pagarse su propia comida.

En ambos centros, y gracias a las aportaciones de nuestros padrinos, cubrimos todos los gastos: transporte, electricidad, agua, uniformes, salario de los profesores y, lo más importante, ofrecemos una comida completa a todos los alumnos. Esto hace que no tengan que trabajar para pagarse su propio sustento. Ofrecer una comida completa a un niño en la escuela cuesta 50€ al año. Con las aportaciones de nuestros padrinos construimos el colegio Km 42. Con la ayuda de Marca Player necesitamos conseguir la comida para sus 400 alumnos.

¡COLABORA! Nº DE CUENTA BBVA: **00030405050506 06**

WWW.COLABORABIRMANIA.ORG



> Guía de Compras

Los mejores juegos del mercado con todos sus precios

Los recomendados

Nuestras queridas y estimadas Elena y M.J. han estado navegando por la red para encontrar las mejores ofertas y poneros los dientes largos junto a los amigos de Xtralife.es.

PLAYSTATION 3



Plataformas

		Precio	Nota
1	Little Big Planet 2	29,95	9.5
2	Little Big Planet	19,95	9.5
3	Ratchet & Clank: A	29,95	—
4	R&C: Atrapados...	29,95	8.7

Conducción

		Precio	Nota
1	Gran Turismo 5	29,95	9.3
2	F1 2010	29,95	9.3
3	DiRT 3	57,95	9.2
4	F1 2011	62,95	9.0

Lucha

		Precio	Nota
1	Street Fighter IV	22,95	9.6
2	Tekken 6	29,95	9.6
3	Marv vs. Capcom 3	60,95	9.3
4	SSFIV	29,95	9.2

Rol

		Precio	Nota
1	Mass Effect 2	29,95	9.5
2	Deus EX: HR	57,95	9.6
3	Final Fantasy XIII	29,90	9.4
4	**Dark Souls**	65,95	9.3

Estrategia

		Precio	Nota
1	Valkyria Chronicles	26,95	—
2	Endwar	26,95	8.5
3	Civilization Rev.	39,95	—
4	C&C Red Alert 3	17,95	8.0

Musical

		Precio	Nota
1	Rock Band 2	39,95	9.2
2	Rock Band Beatles	07,99	9.0
3	DJ Hero	40,95	9.0
4	Guitar Hero 5	29,95	9.0

Shooter

		Precio	Nota
1	Modern Warfare 2	29,95	9.7
2	Killzone 2	29,95	9.6
3	Bioshock	19,95	9.6
4	Killzone 3	29,95	9.5

Deportivo

		Precio	Nota
1	FIFA 12	65,95	9.5
2	FIFA 11	29,95	9.4
3	**NBA 2K12**	60,95	9.2
4	Fight Night Cha...	29,95	9.0

PlayStation Store

		Precio	Nota
1	RDR Undead N	9,99	9.4
2	SSF2THDR	14,99	9.2
3	Lara Croft GoL	12,99	9.2
4	Blade Kitten	14,95	9.0

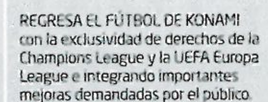
Acción

		Precio	Nota
1	Red Dead R.	29,95	9.8
2	**Uncharted 3**	69,95	9.7
3	Uncharted 2	29,95	9.7
4	AC: La Hermandad	29,95	9.7

EL EXPERTO RECOMIENDA



Alejandro P.
PLAYSTATION 3

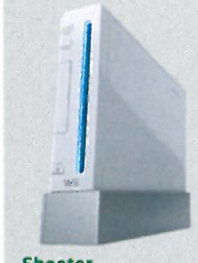


PES 2012

REGRESA EL FÚTBOL DE KONAMI con la exclusividad de derechos de la Champions League y la UEFA Europa League e integrando importantes mejoras demandadas por el público.



Wii



Plataformas

		Precio	Nota
1	S. MarioGalaxy 2	49,95	9.8
2	S. Mario Galaxy	25,95	9.7
3	Kirby's Epic Yarn	49,95	9.5
4	New Super Mario	47,95	9.2

Conducción

		Precio	Nota
1	Mario Kart Wii	49,95	8.1
2	Formula 1 2009	49,95	8.9
3	Driver: S. Fran.	49,95	8.7
4	NFS: Nitro	22,95	7.9

Lucha

		Precio	Nota
1	Super Smash Bros	42,95	9.2
2	Tatsunoko vs...	39,95	8.9
3	WWE SD 2009	10,95	8.8
4	Castlevania Judg.	22,95	7.8

Rol

		Precio	Nota
1	M. Hunter Tri	49,95	9.6
2	Xenoblade Chr...	50,95	8.5
3	Zelda: Twilight...	25,95	—
4	FF Chocobo's Dun.	36,95	8.2

Estrategia

		Precio	Nota
1	Little King's Story	39,95	9.0
2	Pikmin 2	29,95	8.0
3	Overlord Dark L.	49,95	8.6
4	Animal Crossing	25,95	8.4

Musical

		Precio	Nota
1	Rock Band 2	07,99	9.2
2	Rock Band Beatles	22,95	9.0
3	GH: Metallica	29,95	9.0
4	Let's Tap	19,95	7.5

Shooter

		Precio	Nota
1	House of the Dead	29,95	9.5
2	MW Reflex Ed.	39,95	9.3
3	Metroid Prime Tril.	49,95	9.2
4	007: Golden Eye	29,95	9.0

Deportivo

		Precio	Nota
1	FIFA 12	39,95	9.5
2	PES 2010	29,95	9.2
3	**NBA 2K12**	29,95	9.2
4	Grand Slam Tennis	39,95	9.0

Puzle

		Precio	Nota
1	Boom Blox Smash	19,95	8.6
2	Rayman Raving	29,95	9.6
3	Trivial Pursuit	39,95	8.2
4	Pictionary	29,95	7.0

Acción

		Precio	Nota
1	No More... 2	22,95	9.0
2	Red Steel 2	29,95	9.0
3	**Skylanders: S.A.**	70,95	9.0
4	S.H. Shattered M.	22,95	8.9

EL EXPERTO RECOMIENDA



Chema Antón
WII

Spiderman: Edge of Time

NUEVA ENTREGA DE LA SAGA en la que cada acción afectará a otra dimensión en tiempo real. Cambia el futuro reinventando el pasado.



XBOX 360



Plataformas

		Precio	Nota
1	Prince of Persia	19,95	8.7
2	Tomb Raider Und.	22,95	8.7
3	Banjo-Kazooie	14,95	8.6
4	de Blob 2: The U...	49,95	8.5

Conducción

		Precio	Nota
1	Forza 3	29,95	9.5
2	**Forza 4**	64,95	9.4
3	F1 2010	29,95	9.3
4	DiRT 3	57,95	9.2

Lucha

		Precio	Nota
1	Street Fighter IV	29,95	9.6
2	Tekken 6	29,95	9.4
3	Marv vs. Capcom 3	60,95	9.3
4	SSF IV	29,95	9.2

Rol

		Precio	Nota
1	Mass Effect 2	22,95	9.7
2	Deus EX: HR	57,95	9.6
3	Fallout NV	29,95	9.5
4	Final Fantasy XIII	29,95	9.4

Estrategia

		Precio	Nota
1	Halo Wars	22,95	8.6
2	Endwar	12,95	8.5
3	Civilization Rev.	22,99	—
4	Tropico 3	49,95	8.3

Musical

		Precio	Nota
1	Rock Band 2	12,95	9.2
2	Rock Band Beatles	07,99	9.0
3	DJ Hero	49,95	9.0
4	Guitar Hero 5	29,95	9.0

Shooter

		Precio	Nota
1	COD: MW 2	29,95	9.7
2	Halo Reach	39,95	9.5
3	Bioshock	19,95	9.5
4	CoD: Black Ops	49,95	9.5

Deportivo

		Precio	Nota
1	FIFA 12	65,95	9.5
2	FIFA 11	29,95	9.4
3	**NBA 2K12**	60,95	9.2
4	Fight Night Cha...	29,95	9.0

Xbox Live Arcade

		MPoints	Nota
1	Braid	800	10
2	Shadow Complex	1200	9.5
3	RDR Undead N	800	9.4
4	Limbo	1200	9.3

Acción

		Precio	Nota
1	Red Dead R.	29,95	9.8
2	Gears of War 3	64,95	9.7
3	AC: La Hermandad	29,95	9.7
4	L.A Noire	39,95	9.5

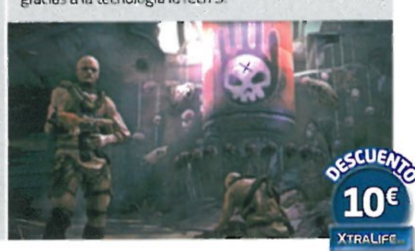
EL EXPERTO RECOMIENDA



Juan 'Xcast'
XBOX 360

RAGE

INNOVADORA E INTENSA experiencia de acción en primera persona, que ofrece combates en vehículos, un amplio mundo y asombrosos gráficos gracias a la tecnología idTech 5.



PSP



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet	22,95	9.0
2	Prinny	39,95	8.5
3	Patapon 3	29,95	8.3
4	Locoroco 2	12,95	8.0

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Midnight Club LA	19,95	9.1
2	Motorstorm AE	22,95	9.0
3	Split/Second	29,95	9.0
4	F1 2009	39,95	8.7

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Dissidia Final Fant.	22,95	9.0
2	Tekken 6	22,99	8.9
3	Soul Calibur BD	29,95	8.5
4	Dissidia 012: FF	39,95	8.5

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Crisis Core FF VII	22,95	---
2	Persona 3	39,95	9.0
3	Tactics Ogre: Let...	40,95	9.0
4	Invizimals	22,95	9.0

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Valkyria C. 2	22,95	9.0
2	Endwar	12,99	8.5
3	Mytran Wars	29,95	8.4
4	Eye of Jugment L.	29,95	7.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Beaterator	12,99	8.5
2	Rock Band Unplug	07,99	8.2
3	Patapon 2	12,95	8.4
4	Patapon	12,95	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Resistance Retri.	22,95	9.2
2	Killzone: Liberat	19,95	---
3	Syphon Filter LS	17,95	---
4	Medal of Honor H2	19,95	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 11	19,95	9.4
2	FIFA 12	39,95	9.2
3	NBA 2K12	29,95	9.2
4	PES 2012	19,95	8.5

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Buzz Cerebros	12,95	7.5
2	Buzz Bolsillo	12,95	6.5
3	Mind Quiz	19,95	---
4	Capcom Puzzle W	12,95	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	MGS: P. Walker	22,95	9.5
2	God of War: GS	22,95	9.5
3	The 3rd Birthday	39,95	9.4
4	GTA Vice City Stor.	12,95	9.2

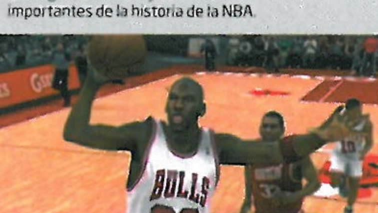
EL EXPERTO RECOMIENDA



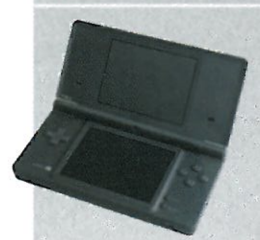
Alejandro P.
PSP

NBA 2k12

NUEVA ENTREGA QUE OFRECE tanto la opción de jugar con todas las estrellas de la liga actual como con algunas de las leyendas más importantes de la historia de la NBA.



NINTENDO DS



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Kirby: Mass Att...	39,95	8.9
2	Yoshi's Island DS	39,95	---
3	de Blob 2: The U...	14,95	8.5
4	Lego STW III	37,95	8.2

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart DS	36,95	9.1
2	Trackmania DS	29,95	8.2
3	Grid	29,95	8.2
4	Moto Racer DS	22,95	7.8

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Bleach: BoF	18,95	8.3
2	Bleach: Dark Souls	39,95	8.1
3	Ultimate Mortal K.	28,45	7.2
4	WWE 2009	09,95	5.5

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mario & Luigi: VCB	39,95	9.3
2	Inazuma Eleven	39,95	9.2
3	Chrono Trigger DS	32,95	9.0
4	The World Ends...	39,95	8.7

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	AoE: Mythologies	19,95	8.9
2	Civilization Rev.	19,95	8.8
3	Cookie Shop	18,95	8.6
4	Fire Emblem	39,95	8.5

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rhythm Paradise	09,95	9.1
2	Maestro! Jump...	29,95	8.5
3	Guitar Rock Tour	09,95	7.7
4	GHoT: MH	39,95	7.2

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Metroid Prime H.	09,95	8.4
2	Space Invaders Ex.	29,95	8.4
3	MW Mobilized	39,95	8.3
4	Big Bang Mini	29,95	8.0

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	Fifa Soccer 09	19,95	8.4
2	TH Proving Ground	29,95	7.8
3	New Int. T&F	39,95	7.3
4	Skate it	39,95	7.2

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Profesor Layton	39,95	9.5
2	Profesor Layton 3	39,95	9.1
3	Ghost Trick: Dete...	39,95	9.0
4	Profesor Layton 2	39,95	8.7

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA: Chinatown W.	19,95	9.3
2	Zelda: Spirit...	39,95	9.2
3	Castlevania: OoE	39,95	9.0
4	SolaTorobo: RTH	39,95	8.6

EL EXPERTO RECOMIENDA



Chema Antón
NDS

Kirby Mass Attack

VUELVE NUESTRO AMIGO ROSA acompañado de más Kirbys en un juego en el que manejaremos a todos para superar los obstáculos y vencer al malvado Necrodeus.



NINTENDO 3DS



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	S. Monkey Ball	49,95	6.8
2	Raving Rabbids	45,95	6.5
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Pilotwings Resort	43,95	8.2
2	Driver Renegade	39,99	7.8
3	Ridge Racer 3D	42,99	7.7
4	Steel Diver	45,99	7.1

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	DOA Dimensions	45,95	9.2
2	SSFIV: 3D Editi...	43,95	9.0
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Rol

		PRECIO	NOTA
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Ninten..+Cats	44,95	8.1
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Musical

		PRECIO	NOTA
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 12	49,95	8.2
2	DualPenSports	39,95	7.8
3	PES 2011 3D	34,95	7.0
4	------	--,--	---

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Pac-Man & G. Dim	40,99	7.6
2	Puzzle Bobble U	40,99	6.0
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Ocarina of Time	45,99	9.5
2	Starfox 64 3D	45,95	9.3
3	Skylanders: S.A.	70,95	9.0
4	RE: The Mercenar...	45,95	7.2

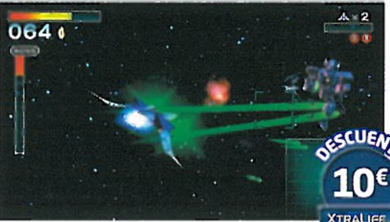
EL EXPERTO RECOMIENDA



Chema Antón
3DS

Star Fox 64 3D

LYLAT WARS VUELVE A LA VIDA en 3DS. Un juego de disparos que te permite volar con total libertad y disfrutar de la galaxia en unas asombrosas 3 dimensiones.



PC



MMO

		PRECIO	NOTA
1	WoW: Cataclysm	34,95	9.5
2	WoW: Lich King	34,95	9.5
3	Aion	29,95	9.2
4	Warhammer Online	29,95	9.0

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Burnout Paradise	12,95	9.5
2	DiRT 3	39,95	9.2
3	Pure	12,99	9.2
4	F1 2011	39,95	9.0

Aventura

		PRECIO	NOTA
1	H. Monsters II	19,95	8.5
2	Sam & Max	29,95	8.3
3	Sherlock Holmes	12,95	8.2
4	Dracula Origin	09,95	8.0

Rol

		PRECIO	NOTA
1	The Witcher 2	49,95	9.7
1	Mass Effect 2	12,95	9.6
2	Deus EX: HR	39,95	9.6
3	Fallout New Vegas	22,95	9.5

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	StarCraft II	59,99	9.9
2	Warhammer 40K	47,95	9.3
3	Empire Total War	39,95	9.3
4	Men of War: A.S.	19,95	9.2

Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	22,95	8.7
2	Lego Indy 2	22,95	8.3
2	iFluid	18,95	7.0
3	Up!	19,95	7.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	29,95	9.7
2	ARMA II	12,99	9.5
3	Aliens vs Predator	12,95	9.3
4	Rage	69,95	9.3

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 12	39,95	9.5
2	FIFA 11	22,95	9.4
3	NBA 2K12	29,95	9.2
4	NBA 2K11	17,95	9.0

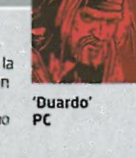
Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Little Pet Shop	29,95	7.5
2	World of Goo	07,99	-.-
3	Crazy Machines 2	09,95	-.-
4	Line Rider Freest.	07,99	-.-

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA IV	29,95	9.8
2	Batman Arkham A.	22,95	9.6
3	AC: La Hermandad	29,95	9.5
4	Dead Space	12,95	9.3

EL EXPERTO RECOMIENDA



'Duardo'
PC

WRC 2

LLEGA ESTA ENTREGA en busca de la gloria que la anterior no se llevó. Con mejores gráficos y una jugabilidad más depurada, este juego de rallies no levantará del asiento en cada curva.



ENTRADAS PLATINUM

Wii,PC
Transfor.: La G. por Cybertron



OCTUBRE
19,95 | 9,95 €

Vive la batalla entre Autobots y Decepticons y adéntrate en la historia de la guera civil por Cybertron.

Multi
Bakugan: D. de la Tierra



OCTUBRE
29.95 €

Crea tu héroe y lidera al resto de jugadores en una épica aventura para salvar la Tierra de Spectra y sus subordinados.

360,PS3,PC
Dragon Age II



OCTUBRE
29.95 €

Experimenta la secuela épica del juego del Año de 2009. Lucha para sobrevivir en un mundo en constante cambio.

360,PS3
Fight Night Champion



OCTUBRE
29.95 €

Sobrevive al duro camino hacia la reconquista del título, y sumérgete en un mundo de violencia, incertidumbre, traición y redención.



XTRALIFE.es

10€ DE DESCUENTO EN Los recomendados DEL MES

Marca Player y XtraLife te traen los mayores descuentos en el mundo de los videojuegos. Hasta 10 euros en las últimas novedades de cada plataforma.

Plataforma	Juego	PVP	XtraLife	Precio	Código descuento
PC	Heroes VI	~~50,99€~~	46,95€	36,95€	XLMARCA*PMMVI*
PS3	PES 2012	~~50,99€~~	46,95€	36,95€	XLMARCA*SPES12*
XBOX 360	PES 2012	~~50,99€~~	46,95€	36,95€	XLMARCA*XPES12*
PC	PES 2012	~~40,99€~~	36,95€	26,95€	XLMARCA*PPES12*
PS3	WRC 2	~~60,99€~~	53,95€	43,95€	XLMARCA*SWRC2*
XBOX 360	WRC 2	~~60,99€~~	53,95€	43,95€	XLMARCA*XWRC2*
PS3	Assault Horizon	~~60,99€~~	56,95€	46,95€	XLMARCA*SACEAH*
XBOX 360	Assault Horizon	~~60,99€~~	56,95€	46,95€	XLMARCA*XACEAH*
PS3	Dark Souls	~~65,99€~~	61,95€	51,95€	XLMARCA*SDARKS*
XBOX 360	Dark Souls	~~65,99€~~	61,95€	51,95€	XLMARCA*XDARKS*
PS3	Spider-Man	~~70,99€~~	66,95€	56,95€	XLMARCA*SSPIDE*
XBOX 360	Spider-Man	~~70,99€~~	66,95€	56,95€	XLMARCA*XSPIDE*
Wii	Spider-Man	~~65,99€~~	59,95€	36,95€	XLMARCA*WISPIDE*
PS3	Rage	~~71,99€~~	66,95€	56,95€	XLMARCA*SRAGE*
XBOX 360	Rage	~~71,99€~~	66,95€	56,95€	XLMARCA*XRAGE*
PC	Rage	~~50,99€~~	46,95€	36,95€	XLMARCA*PRAGE*

Con Gorra oficial FIA WRC*

Incluye llavero de regalo*

Con Bandolera de regalo*

¡ANARCHY EDITION!

Cómo usar tus códigos descuento



1. Entra en la tienda *www.xtralife.es* y busca uno de los juegos en promoción. Añádelo a tu cesta y valídala.
2. Selecciona PAGAR si ya estás satisfecho con tu elección y crea un usuario si no lo tienes todavía.
3. Introduce tu código *Marca Player* en el apartado CÓDIGO PROMOCIONAL y el precio final se modificará automáticamente.

Entrega en 24h

Gastos de envío: SÓLO 2,99€

*Hasta límite de existencias

Compra tus juegos habitualmente en *www.xtralife.es* y consigue suscripciones gratis a tu revista *Marca Player* y muchos premios más.

Cada código está limitado a 1 USO POR CLIENTE. Oferta no acumulable a otras promociones de xtralife.es. Válida hasta el 18 de noviembre de 2011.

> Próximo número

Descubre qué te vas a encontrar el mes que viene en tu revista Marca Player

REVIEW EXCLUSIVA 18 Noviembre

Assassin's Creed Revelations

La fecha puede verse afectada debido a cierres de exclusivas, inclusión de regalos... Rogamos tengáis paciencia.

LA UNICA REGLA ES QUE NO HAY REGLAS









WWW.SUPREMACYMMA.COM













